

№7 (15) 1998

НАВИГАТОР

ИГРОВОГО МИРА

Descent Freespace

Полное прохождение

Чикаго 1932: Дон Каноне

Legal Crime по-русски

Lucas Arts

Use the Force, Lucas

Unreal Deathmatch

Previews: Heroes of Might & Magic 3,
Sid Meier's Alpha Centauri, Mortal Kombat 4,
Дальнобойщики 2, Аллоды 2



Descent
Freespace
The Great War

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Лидер не знает границы!



Мониторы HITACHI Гарантия 3 года! TCO -95

15" CM500 ET 0.23(0.28) 1152x870@75	\$250
15" CM500 ES 0.23(0.28) 1152x870@75	\$285
17" CM620 ET 0.22(0.28) 1152x870@75	\$435
17" CM641 ET 0.21(0.26) 1600x1200@75	\$595
19" CM751 ET 0.21(0.26) 1600x1200@80	\$805
19" CM752 ET 0.21(0.26) 1600x1280@85	\$895
21" CM802 ET 0.21(0.27) 1600x1280@75	\$1345
21" CM803 ET 0.21(0.27) 1800x1440@75	\$1600
13.3" DT3131ET Super TFT 1024 x 768@75	\$1600



Авторизованный дистрибьютор HITACHI

- Знаменитая технология tri-dot shadow mask
- Непревзойденная чистота цвета
- Двойная динамическая фокусировка
- Цифровое управление (35 регулировок)
- Кинескопы Hitachi используются в мониторах ViewSonic, Nokia, Adi, Siemens, Acer.

Метро «Алексеевская», Звездный бул., д. 21, офис 526. Т./ф.: 215-5701, 215-2775, 215-2057, 215-0410, 215-5913, 215-0701
Интернет: www.russtyle.ru www.rus.ru E-mail: sale@rus.ru

Masters of Monitor Technology **HITACHI**



Привет!

Лето. Отдыхают все, в том числе и разработчики. Как следствие — новых хитовых игр за последний месяц мы не увидели. Незавидная пора для игровых журналов. Да и для всех журналов, недаром многие ежемесячники выпускают в июне-июле сдвоенные номера. Мы тоже чуть было не пошли по такому пути, но вовремя одумались.

Да и материалов для этого номера оказалось более, чем достаточно. Российские разработчики выручили, которые, как и все остальные наши сограждане пахнут в поте лица, невзирая на времена года. Итак, что же любопытного и интересного вы сможете прочитать в номере?

Прежде всего — целую серию материалов по играм, издателем которых выступает компания 1С — “Аллоды 2. Повелитель Душ”, “Дон Капоне”, “Князь. Легенды Лесной Страны”, “Дальнобойщики 2”, “Дача кота Леопольда”, “Братья Пилоты: Дело о серийном маньяке”... Впечатляет? По моему, наметился лидер.

Неожиданно для самого себя узнал много нового из статьи Константина Максюткина, в которой он рассказывает о творчестве одного из столпов игрового мира — компании Lucas Arts.

Логическим продолжением материалов предыдущих номеров выступает руководство по сетевой игре в Unreal, сделанное в лучших традициях (приятно сознавать, что уже есть традиции!) культового Гоблина.

Весьма большим оказался раздел, отведенный под всенародно любимый жанр стратегий. Двадцать статей, как никак, среди которых — замешанное на эксклюзивном материале превью по Heroes of Might & Magic 3, рассказ о работе над Sid Meier's Alpha Centauri, обзор Dominion: Storm Over Gift.

Почила в бозе Q2 Zone. Тема исчерпана, мы рассказали о “кваках” все, что смогли. Скорее всего ей на смену придет другой раздел, так или иначе посвященный играм в жанре 3D Action. Но уже не в этом номере.

В Max View напечатана статья, в котором раскрыта “кухня” пиратских локализаций.

Как обычно, серией материалов представлен раздел Интернет. Если все, о чем написано в статье по Интернет 2 превратится в реальность — произойдет сетевая революция мирового масштаба.

Не обижены в этом номере и любители cheat/hints. Хочу их предупредить заранее — не пропустите августовский номер — в нем будет повторен удачный ход прошлого года — обновленный Cheat Pack (еще одна традиция наметилась :)).

В очередной раз был осуществлен эксперимент по изменению дизайна журнала. Нам хотелось привнести на страницы “больше воздуха”, сделать их более удобными для чтения. Впервые весь номер набран единым шрифтом. Ну, а что из этого получилось, мы надеемся узнать из Ваших писем.

Кстати, о почте. Компенсируя полное ее отсутствие в июньском “Навигаторе”, мы решили отвести под нее целых пять полос. На которых признаемся в грехах, спорим, защищаемся и говорим “Спасибо”.

Завершает все зона Z. До сих пор не знаю сам, почему мы ее так называем. Выполняя наши обязательства, мы печатаем окончание Игры. Здесь же очередная порция комикса “Максим”, который с каждым номером завоевывает симпатии новых поклонников. Быть может, есть смысл издать все наши комиксы и рассказы отдельной книжкой? Собрать заказы и тиснуть нужное количество экземпляров? Интересно, что вы думаете по этому поводу.

Еще бы два-три дня, и мы бы успели поместить в номер информацию по Final Fantasy VII. Очень красивая и совершенно непривычная RPG'шка, представитель “японской школы” жанра. Увы, “перекочевала” на август.

Вот, пожалуй, и все.

Спасибо всем, кто в нас верит.

Игорь Бойко

1C® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1C® МУЛЬТИМЕДИА



По вопросам
оптовых закупок
и условий работы в сети
«1C:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1C»:

123056, Москва, а/я 64,
admin1c@1c.ru,
www.1c.ru,

ОТДЕЛ ПРОДАЖ:
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07



Если Вы хоть раз мечтали оседлать мощный грузовик и, вдавив до упора педаль газа, наблюдать, как жмутся к обочине легковушки, предоставляя Вам как королю дорог право выбрать свой путь... Если Вы любите рисковать, не боитесь переехать дорогу другим королям и вырвать у них удачу, то...

ЭТА ИГРА ДЛЯ ВАС!

ДАЛЬНОБОЙШИКИ

ПУТЬ К ПОБЕДЕ

Новости 4

ACTION

Descent Freespace	10
Mortal Kombat 4	23
Private Wars	26
Carmageddon 2	28
Interstate'82	30
Expendable	32
Gex 3D: Enter the Gecko	33
House of the Dead	34
Micro Machines 3	35
Heart of Darkness	36
Small Soldiers	38

STRATEGY

Дон Капоне	42
Обзор Talonsoft	49
Обзор Avalon Hill	51
Sid Meier's Alpha Centauri	52
Heroes of Might & Magic 3	56
Myth 2	62
Fighting Steel	63
Peoples General	64
Knights & Merchants	66
X-Com: Interceptor	69
The Operational Art of War	72
Tribal Rage	74
Starcraft: Insurrection	76
Seventh Kingdoms Add-on	77
Robo Rumble	78
Emergency: Fighters for life	80
Dominion: Storm over Gift	82
Commandos: Behind the Enemy lines	86
Схватка	90
Mech-Commander	92

SPORT, SIMULATION

Обзор хоккеев	96
Spearhead	100
Дальнобойщики 2	102
European Air War	104
Jane's WW2	105
World Cup 98	106
Sensible Soccer 98	107
WORLD LEAGUE SOCCER'98	108
Three Lions: World Soccer 98	110



112 Ultimate Soccer Manager
114 Game, Net & Match
116 Alan Prost Grand Prix

RPG, ADVENTURES

118 Destiny
119 Drakan
120 Revenant
122 Allods 2: Повелитель душ
124 Князь: Легенды лесной страны
127 Полная труба
128 Бармалей-99
129 Пилоты 2
130 Assault on Turkey Rock
132 Nightfall: Legacy of the Watchers
133 Дача кота Леопольда
134 ARA NGC6397
136 Hexplore
140 Celtica
142 Icarus

MAX.VIEW

144 Lucas Arts
152 Семинар партнеров фирмы 1C
155 Пиратская локализация

INTERNET

158 Новости
159 Интернет TOP 100
160 Интернет 2
162 Battlecity
164 Netropolis
166 Система Proxu
169 Интернет FAQ

FORGOTTENWARE

170 Star Control 2
171 Alone in the Dark
172 Harpoon

CHEATZ&HINTS

173 Cheatz&Hints

Z-ZONE

178 Игра
186 Комикс
194 UNREAL Deathmatch
202 Рассказ "Неравноценный обмен"
204 Почта

Аллоды 2: Повелитель душ	122	Celtica	140	Game, Net & Match	114	Sensible Soccer 98	107
Бармалей-99	128	Commandos:		Gex 3D: Enter the Gecko	33	Seventh Kingdoms Add-on	77
Братья Пилоты add-on	129	Behind the Enemy lines	86	Icarus	142	Sid Meier's Alpha Centauri	52
Дальнобойщики 2	102	Descent Freespace	10	Interstate'82	30	Small Soldiers	38
Дача кота Леопольда	133	Destiny	118	Jane's WW2	105	Spearhead	100
Чикаго 1932: Дон Капоне	42	Dominion: Storm over Gift	82	Knights & Merchants	66	Star Control 2	170
Князь: Легенды лесной страны	124	Drakan	119	Mech-Commander	92	Starcraft: Insurrection	76
Полная труба	127	Emergency: Fighters for Life	80	Micro Machines 3	35	The Operational Art of War	72
Схватка	90	European Air War	104	Mortal Kombat 4	23	Three Lions: World Soccer 98	110
Alan Prost Grand Prix	116	Expendable	32	Myth 2	62	Tribal Rage	74
Alone in the Dark	171	Fighting Steel	63	Netropolis	164	UNREAL Deathmatch	194
ARA NGC6397	134	Harpoon	172	Nightfall: Legacy of the Watchers	132	Ultimate Soccer Manager	112
Assault on Turkey Rock	130	Heart of Darkness	36	Peoples General	64	World Cup 98	106
Battlecity	162	Heroes of Might & Magic 3	56	Private Wars	26	World League Soccer'98	108
Carmageddon 2	28	Hexplore	136	Revenant	120	X-Com: Interceptor	69
		House of the Dead	34	Robo Rumble	78		

Нечем заняться? Смотрите пока фильмы

Компания Blizzard Entertainment решила порадовать томлящихся в нетерпеливом ожидании поклонников двух своих самых популярных игр — Diablo и Starcraft. Своеобразными подарками стали два трехмерных анимационных ролика, посвященных соответственно Diablo II (официальному сиквелу) и Starcraft: Blood War (дополнительному набору миссий). Оба сюрприза оказались достаточно тяжеловесными: Diablo II — 28 Mb, Blood War — 35 Mb. Напомним, что выпуск Diablo II намечается лишь в следующем году, а Starcraft: Blood War должен появиться уже в этом. Для того, чтобы найти ссылки на оба фильма, посетите следующие страницы на сервере Blizzard:

<http://www.blizzard.com/diablo2/teaser.htm>

<http://www.blizzard.com/bloodwar>

Свиньи в Интернет!

Задумав осуществить целую серию рекламных трюков, компании Diamond Multimedia Systems и Online Interactive Network Corporation (OINC) заключили между собой соглашение о запуске онлайн-игры Piggyland. Для Diamond этот проект — возможность «пропахнуть» свои продукты на рынке (планируется розыгрыш призов и реклама внутри игры), а для OINC — заявить о себе новаторской идеей «свинского сообщества», основная задумка которого состоит в «юморе, помноженном на горькую правду жизни». Начав игру в качестве свиньи-обывателя, вам предстоит выжить в экономически правдоподобной среде и даже, может быть, подняться до уровня Самого Главного Борова. Для игры необходим CD (поставляемый на заказ бесплатно) и web-браузер, причем несколько странным (и поистине свинским) является требование использовать только Internet Explorer 3.02 или выше. Стоимость самой игры — \$9.95/мес или \$49.95/год. Для желающих ознакомиться со «свинской жизнью» сервер игры (www.piggyland.com) предлагает небольшую демо-версию.

Раздача «Оскаров» на Е3

Следуя устоявшимся традициям ежегодного награждения лучших фильмов, Академия интерактивных искусств и наук (AIAS, www.interactive.org) вручила свои первые награды лучшим компьютерным играм и сетевым службам года. «Компьютерными Оскарами» подобные призы называть пока рано, но вполне вероятно, что со временем они станут не менее престижными, нежели пресловутые позолоченные статуэтки, вручаемые Академией киноискусств США. AIAS утвердила целый список номинаций для консольных игр и игр для ПК. Чести быть «самыми лучшими в этом году» среди PC-игр удостоились следующие titles:

Action game — Quake II (Activision, Inc./id Software). **Adventure Game** — Blade Runner (Westwood Studios). **Computer Entertainment Title** — Starcraft (Blizzard Entertainment). **Creativity Title** — Orly's Draw-a-Story (Broderbund Software). **Edutainment Title** — Where in Time is Carmen Sandiego (Broderbund Software). **Family/Kids Entertainment Title** — Lego Island (Mindscape). **Online Game** — Ultima Online (Electronic Arts/Origin). **Role Playing Game** — Dungeon Keeper (Electronic Arts). **Simulation Game** — Microsoft Flight Simulator 98 (Microsoft). **Skills Building Title** — Carmen Sandiego Word Detective (Broderbund Software). **Sports Game** — FIFA Road to World Cup '98 (Electronic Arts). **Strategy Game** — Age of Empires (Microsoft/Ensemble Studios), Starcraft (Blizzard Entertainment). В числе других «интересных» номинаций года оказались: **Entertainment Site** — Bezerk, www.bezerk.com (Berkeley Systems, Inc./Jellyvision, Inc.). **News/Information Site** — CNN Online, www.cnn.com (CNN Interactive). **Outstanding Achievement in Art/Graphics** — Riven: The Sequel to Myst (Red Orb Entertainment/Cyan, Inc.).

Снова в одной упряжке

Компании Looking Glass Studios и Electronic Arts решили вновь объединить силы и в течение следующих нескольких лет выпустить ряд новых игр. В начале июня было объявлено пока лишь о двух совместных проектах-сиквелах: System Shock 2, в основу которого ляжет движок от Thief: The Dark Project, и Flight Unlimited III. Причем Looking Glass займется непосредственно разработкой, в то время как Electronic Arts будет нести ответственность за публикацию и сбыт.

SMAC-сервер: приоткройте завесу

Компания Firaxis Games открыла web-сайт, посвященный новой походовой стратегии Sid Meier's Alpha Centauri (SMAC), которая должна выйти в свет этой осенью. Каждую неделю посетителям предлагается новый эпизод, раскрывающий сюжетную линию игры, действие которой происходит в 22-м веке. Эпизоды напоминают сценарий научно-фантастического фильма. Также на сайте можно ознакомиться с «личными делами» персонажей и даже... стать одним из них! Зарегистрировавшись на странице первого эпизода, вы (вполне вероятно) сможете присоединиться к героям захватывающих приключений. Сервер оформлен с хорошим вкусом и производит ненавязчивое впечатление чего-то загадочного. Там же располагается несколько досок объявлений, посвященных проекту, а также страница, позволяющая отправлять друзьям очень красивые видовые открытки «с Альфы Центавра». Адрес SMAC — www.alphacentauri.com.

Duke Nukem меняет начинку

15 июня представители 3D Realms заявили о том, что находящийся в разработке сиквел Duke Nukem Forever будет сделан на основе движка от Unreal (разработчик — Epic MegaGames), а не Quake II (id Software), как предполагалось до этого. Причина — улучшенная система скриптования, что позволит «развязать руки» авторам игры и, в итоге, сделает продукт несколько совершеннее. Как заметил George Broussard, глава компании 3D Realms, «ничего угрожающего в этом нет, и предполагаемая задержка составит от силы месяца полтора-два». Если разработчики уложатся в эти сроки, Duke Nukem Forever успеет выйти уже до конца лета.

ICQ увязла в сетях AOL

Крупнейшая коммерческая сеть America Online, число абонентов которой превысило 11 миллионов, не смогла смириться с головокружительным успехом популярной chat-системы ICQ (I Seek You). Созданная израильской компанией Mirabilis Ltd., ICQ объединила в своих рядах уже свыше 12 миллионов пользователей и при этом осталась совершенно бесплатной. Ухватистые ребята из AOL пришли к выводу, что дальше такое безобразие (с их точки зрения) продолжаться не может, и решили прибрать к рукам Mirabilis, а заодно и ICQ в придачу. Стоимость сделки, которая растянется года на 3, составит более \$400 миллионов долларов (что на сегодняшний день оценивает каждого пользователя ICQ где-то в 30). Официально обещано оставить систему бесплатной, хотя многие, знакомые с хищными инстинктами America Online, сильно в этом сомневаются. Глава Mirabilis, конечно же, счастлив таким удачным поворотом дела, а заправилы из AOL уже приплясывают, предвкушая сочные плоды популярности ICQ в своих карманах — купленную систему предполагается агрессивно эксплуатировать в рекламных целях.

«Секретные Операции» Origin

В середине июня компания Origin открыла web-сервер, которому предстоит освещать новый mission pack для Wing Commander. Этот продукт (равно как и сам сервер) имеет название Wing Commander: Secret Ops. Начи-

ная с 24 августа сего года пользователи смогут бесплатно скачать первую «упаковку» новых миссий, список которых затем будет пополняться еженедельно. В итоге их планируется выпустить 56. Скептиками отмечается тот факт, что размер файлов будет неоправданно большим из-за необходимости обновления самого игрового ядра — первоначально 40–50 мегабайт плюс по несколько мегабайт на каждый эпизод. На момент написания этих строк, сервер, расположенный по адресу www.secretops.com, предлагал посетителям лишь сумбурную shockwave-презентацию проекта.

Unreal увеличивает скорость

Онлайновая игровая система World Opponent Network (WON) в середине июня запустила 11 дополнительных серверов для игры Unreal в Интернет, доведя их число до 16. Причем расположение серверов в Сети было осуществлено с расчетом на максимально быстрый доступ из любой точки Интернет. Игрокам также предлагается неплохое руководство к Unreal и различные состязания, а также масса дополнительных уровней и всякого сопутствующего материала. Напомним, что WON располагается по адресу www.won.net.

Взмыленная Lara Croft снимется в кино

Как выяснилось, быстроногая героиня Tomb Raider скоро должна появиться на киноэкране. К сожалению, на данный момент достоверно известно лишь то, что постановка будет осуществлена студией Paramount Pictures (уже закуплена лицензия у Eidos Interactive) и что бюджет нового фильма будет составлять не менее 150 миллионов долларов. К непроверенным данным относится то, что режиссером будет сам Стивен Спилберг, сценаристом — Брент Фридман (Mortal Kombat: Annihilation, American Cyborg: Steel Warrior), а исполнительницей главной роли — или Элизабет Харли (Austin Powers), или даже Сандра Буллок (Speed 1 & 2, The Net, Hope Floats). И вроде бы как на экраны Tomb Raider должен выйти в конце 1999 года. Так или иначе, похоже, что успех фильму обеспечен. Только что там останется от самой игры? На бесконечную беготню по подземельям кинотеатр не клонет.



Маска Зорро на WWW

«The Mask of Zorro» — так называется новый фильм с Antonio Banderas в главной роли, который вот-вот должен появиться в кинотеатрах. А фирма Sony уже опередила события, выпустив на WWW несколько игр, сделанных по мотивам... еще не вышедшего фильма. Посетив сервер Sony по адресу

<http://www.spe.sony.com/movies/zorro>, вы найдете сразу 3 онлайн-игры: трехмерную ролевою The Mask of Zorro, аркадную Zorro: Just Shockwave! и состязательную Zorro: Sword Fighting Tournament. Четвертая игра, названная The Mask of Zorro: VRML находится пока еще в проекте. Для игр нужен лишь web-браузер в сочетании с Macromedia Shockwave plug-in.

«Волшебник Страны Оз» плюс-минус Quake II = Ой, что будет!!!

Total Conversion, или просто TC, — так обычно называют кардинальную переделку чего-либо, при сохранении, однако, без изменения глубоко скрытой сути. В данном случае речь идет о превращении известной детской сказки «The Wizard of Oz» в непревзойденную стрелялку класса Quake II. Или же наоборот. В общем, трое головастых ребят — дизайнер уровней Jeremy «Lich» Wagner, художник-концептуалист Ken «SnuggleCakes» Bolton и 3D-моделлер Alex «StrykerWolf» Wright — решили заняться созданием продолжения популярной книжки, поместив ее в агрессивную трехмерную среду и озаглавив The Wizard of Oz Total Conversion for Quake II. Сюжет игры продолжает книгу: после справедливой расправы над Злой Ведьмой, ее приспешники учинили настоящую резню, окончательно истребив всех положительных героев — Дороти и ее друзей. Единственным, кто выжил, но все-таки угодили в плен, оказался песик Toto...

В игре будет два главных персонажа — два подростка-разгильдяя Jeremy и Ken, — хотя играть вам придется сразу за обоих. И, само собой, задача в игре — навести порядок в повергнутой в хаос несчастной стране Оз. Проект существует пока лишь на бумаге, и «зачинщики» ищут талантливых соавторов для воплощения дерзкой идеи в жизнь. Если вам есть что предложить — немедленно свяжитесь с ними. Забавно изложенную предысторию сюжета, а также всю остальную информацию, касающуюся The Wizard of Oz Total Conversion for Quake II, вы найдете на web-сервере проекта по адресу oz.3dalpha.com.

ИГРОВОЙ ЗАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НАШИ СЕТЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ
НЕ РАЗОЧАРУЮТ ВАС - ЭТО
НАСТОЯЩИЕ БОЕВЫЕ МАШИНЫ:

- PENTIUM II
- 64 МБ RAM
- НОВЕЙШИЕ 3Dfx УСКОРИТЕЛИ
- ГРАФИКИ Voodoo II
- 17" МОНИТОРЫ
- Сеть : 3Com 100Mbit

Компьютерные игры захватывают интересны,
но они становятся еще интереснее когда вашим
противником является не компьютер, а человек!

ПРИХОДИТЕ К НАМ С ДРУЗЬЯМИ, ПРИХОДИТЕ С
РОДИТЕЛЯМИ - ИНТЕРЕСНО БУДЕТ ВСЕМ!

12 рублей за час (скидки для групп)



м. МАЯКОВСКАЯ, ул.2я Брестская 19/18
250-9620 250-9617

Вот и не стало Quake III

В середине июня John Carmack, главный вдохновитель коллектива id Software, неожиданно заявил о том, что начатый было проект Quake III будет прекращен. Вместо него было решено сделать многопользовательскую игру под рабочим названием Quake Arena. «Мы неожиданно поняли, что успех Quake и Quake II именно в режиме multiplayer. Quake Arena все-таки позволит играть в одиночку, но мы теперь ориентируемся не на это. Кроме этого, без хорошего «железа» игру не будет смысла покупать, и мы не будем тратить время на чисто программную поддержку», — буквально так он заявил. Движок игры останется основанным на OpenGL, но будет значительно улучшен. В то же время все-таки будет предусмотрена кое-какая ориентация на слабые компьютеры — в игру заложены несколько «щадающих» режимов, свойственных Quake II.

Предстоящая демонстрация Греха

Компании Ritual Entertainment и Activision объявили от том, что официальная демо-версия приключенческой 3D-аркады Sin («Грех») станет доступной всем желающим в воскресенье, 26 июля этого года. Этот день иронично окрестили «Sunday Bloody Sunday». Насколько Sin будет отвечать ожиданиям — пока не известно, но та pompa, с которой было заявлено о предстоящей публикации, позволяет надеяться, что нам предстоит увидеть по меньшей мере нечто неординарное. Подробности смотрите на web-серверах обеих компаний: www.activision.com и www.ritual.com

Jagged Alliance 2: второе дыхание зародыша

Новым витком в истории создания Jagged Alliance 2 стала публикация компанией-разработчиком SirTech «гражданских доске» некоторых персонажей игры, к которым относятся: немногословный John «Bull» Peters, саркастичная Monica «Buns» Sonderguard, военравный Fidel Dahan, мрачный силач Steve «Grizzly» Bornell, хитроумный Helmut «Grunty» Grunther и настырный Bobby «Steroid» Gontarski. Web-адрес компании — www.sir-tech.com. В игре будет 300 уровней, 150 персонажей и около 10 тысяч оцифрованных реплик. Основных героев на этот раз будет более 50. Напомним, что Jagged Alliance 2 должен появиться 1 октября сего года.

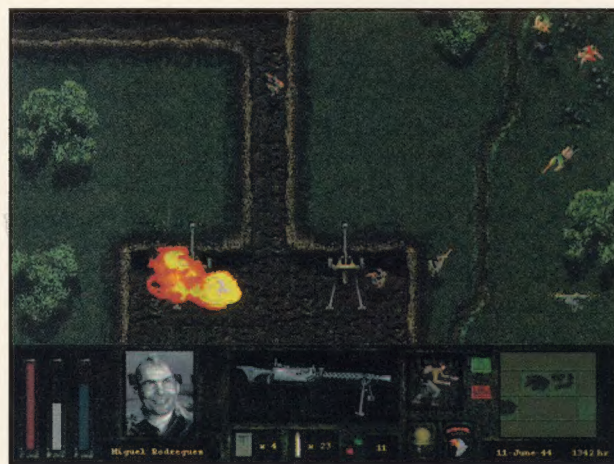
Обсуждается Первая поправка к Unreal

1-го июля компания Epic MegaGames объявила о выпуске в свет Public Beta patch версии 209 для своего знаменитого бестселлера Unreal. До сих пор слабой стороной Unreal оставалась сетевая часть режима multiplayer, что отбрасывало эту замечательную 3D-аркаду далеко назад по сравнению с тем же Quake II. Новый патч (пока что неофициальный) должен частично решить ряд проблем со скоростными модемами и «заклиниванием» игры в Сети. Кроме этого устраняется ряд дефектов совместимости с некоторыми аудио- и видеоадаптерами, процессором Cyrix, а также операционными системами. Получить полный список «затычек» плюс сам patch можно посетив официальный web-сервер игры, обитающий по адресу unreal.epicgames.com.

День Смерти: начало конца

101: The 101st Airborne In Normandy — так называется новая походовая стратегия, разрабатываемая компаниями Empire Interactive (www.empire-us.com) и Interactive Simulations Inc. (www.isi-games.com). Игра посвящена отряду союзнических десантников, высадившихся в Нормандии в июне 1944 года (тема явно перекликается с Commandos от Eidos Interactive). Действие происходит буквально накануне знаменательной даты, названной D-Day («День Смерти»), когда войска союзников вторглись на территорию фашистской Германии. В игре

будет 238 карт плюс 9 кампаний по 42 карты и до 21 миссии каждая (цифры довольно впечатляющие). Различных персонажей будет аж 82: среди них 48 десантников, 24 немецких солдата и 10 вспомогательных героев. Каждый из десантников будет персонализирован и обладать только ему присущими характеристиками, причем даже уникальным голосом. Особое внимание уделено детальному воспроизведению ранений (их будет целых 47 видов!) и топографической специфике местности. 101: The 101st Airborne In Normandy должна быть очень богата анимацией — было промоделировано почти полторы тысячи отдельных телодвижений! Историческая сторона игры обещана быть скрупулезно аккуратной. И, наконец, в игре будет присутствовать элемент случайности миссий, что сделает ее практически бесконечной. А режим multiplayer позволит играть по локальной сети, модему или через Интернет. Срок выхода 101: The 101st Airborne In Normandy — сентябрь этого года. Минимальные требования к игре пока не уточнились



Смерть хакерам или Платить будут все!

— под таким девизом компания Sierra On-Line объявила в конце июня о прекращении предоставления бесплатного доступа к своей знаменитой онлайн-игре сообществу The Realm. Как было заявлено, «многие из тех, кто получал пробный бесплатный доступ к игре на 30 дней, творили Бог знает что, пытаясь взломать систему и превращая в хаос традиционно устоявшуюся атмосферу, вызывая праведное негодование официальных пользователей игры, которых насчитывается что-то около 20-ти тысяч». После отмены trial offer ответственные за проект продолжают отслеживать любые нелегальные попытки проникнуть в игру и стараются поскорее залатать прорехи в системе безопасности. Интересно, что, несмотря на подобное категоричное заявление Sierra On-Line, на момент написания этой заметки игровой сервер The Realm (www.realmserver.com) находился в глубоком дауне, а web-страница игры по-прежнему предлагала скачать демо-версию и... получить бесплатный доступ на целый месяц.

Age of Empires прибавит в весе

В самом конце июня компания Ensemble Studios, разрабатывающая серию стратегических игр Age of Empires (публикатор — Microsoft Corporation) объявила о сроках выхода Age of Empires: Rise of Rome Expansion Pack — дополнение к игре должно появиться на свет 5-го ноября этого года. К особенностям этого продукта относятся такие усовершенствования, как 4 новых цивилизации (Palmyra, Carthage, Macedonia и Rome), несколько новых боевых единиц (Armored Elephant, Camel Rider, Slinger, Scythe Chariot и Fire Galley), 25 новых построек в древнеримском стиле, а также 3 новых кампании, включающих в себя 12 сценариев и увеличенные карты. Кроме этого, несколько улучшится интерфейс и AI противников. На-

помним также, что выход второй части этой серии, Age of Empires 2, задержан до весны следующего года.

Перерождение Lords of Magic

Как заявил Jeff Fiske, один из дизайнеров Lords of Magic (Impressions/Sierra On-Line), ближе к концу 1998 года должен поступить в продажу уникальный expansion pack, озаглавленный Lords of Magic Special Edition. «Воплощаемые идеи могут показаться слишком рискованными или чересчур сложными, чтобы претендовать лишь на расширение игровых возможностей Lords of Magic. Скорее всего, у нас получится принципиально новая игра или, по крайней мере, несколько новых игр внутри первоначальной».

В усложненную версию будут включены новые монстры, редактор персонажей, новые здания, структуры, предметы и заклинания. Кроме этого, должен усовершенствоваться AI противников. И наконец, Lords of Magic Special Edition будет включать в себя специальную quest-систему, названную The Legends of Urak. Точный срок выхода игры пока неизвестен.

«Брошенный» Dark Reign

Команда разработчиков, создавшая стратегию-бестселлер Dark Reign: The Future of War, а также первый add-on pack, названный Dark Reign, Rise of the Shadowhand, благополучно «откололась» от компании-публикатора Activision и обосновалась на рынке игр под вывеской Pandemic Studios. Activision же тем временем не намерена бросать на пол-дороге столь успешный проект и призвала на помощь фирму Aztech New Media для разработки второго add-on pack, который пока еще даже не получил рабочего названия. В него будут включены 20 новых миссий, состоящих в общей сложности из 50 уровней, равно как и кое-какие усовершенствования самой игры. «Dark Reign уже разошелся тиражом в 650,000», — заявил Christopher Seepe, глава Aztech New Media. — «Интерес публики к этой замечательной игре очевиден, и по самым скромным оценкам наш add-on pack купят как минимум 20 процентов владельцев оригинального Dark Reign». Интересно, что сама Activision будет распространять новый продукт только за пределами Северной Америки, — привилегия продаж в США и Канаде останется за Aztech New Media. Срок выхода — ближайшая осень.

О Великих Битвах

Воодушевленная успехом своей военно-исторической серии Great Battles, компания Interactive Magic решилась на выпуск еще одной игры в том же стиле — North vs. South: The Eastern Campaigns of the Civil War (первоначальное название — Rally Round the Flag).

North vs. South должна выйти в октябре этого года. Новинка будет сделана на основе того же движка Great Battles of History, что в свое время уже лег в основу игр Great Battles of Alexander/Hannibal/Caesar. В отличие от «доисторической» природы своих предшественников, North vs. South: The Eastern Campaigns of the Civil War будет основана на событиях Гражданской войны США 1861–1864 гг. и «освещать» среди прочих такие знаменитые сражения, как Геттисбург и Антиетам.

Отличительные черты: элементы случайности в поведении боевых формирований, многодневные сражения и ночные передвижения войск. И само собой, режим двух игроков, причем играть можно будет за любую из сторон.

Кроме этого, Interactive Magic планирует выпустить в сентябре сборник Great Battles Series Collector's Edition, куда войдут первые три игры из этой серии: Great Battles of Alexander/Hannibal/Caesar. Добавленный редактор миссий позволит смешивать эпохи, что даст возможность сражаться между собой любых двух из трех названных полководцев.

В поисках Золотого Руна

Австралийская корпорация Megamedia опубликовала демо-версию своей новой real-time стратегии Ancient Conquest: The Golden Fleece. Игра, сделанная в изометрической проекции, повествует о событиях из древнегреческой мифологии и включает в себя 2 цивилизации — Greeks и Persians. Третья цивилизация, Barbarians, пока находится в стадии разработки. Предусмотрено 34 миссии, 20 из которых имеют под собой «историческую почву». В Ancient Conquest: The Golden Fleece масса мифических персонажей, каждый из которых обладает «правдоподобными» характеристиками и поведением. Игровая среда достаточно динамична: предусмотрены даже такие катаклизмы, как извержения вулканов. В инсталляцию также включен редактор сценариев, который, между прочим, позволяет изменять искусственный интеллект (AI) противников. В режиме multiplayer (через модем, LAN или Интернет) игра поддерживает до 8 игроков, причем компьютер будет продолжать играть за тех, кто покинет игру раньше времени.

Демо-версия занимает 30 мегабайт и расположена на web-сервере игры по адресу www.ancientconquest.com. Там же вы найдете подробное описание Ancient Conquest: The Golden Fleece, а также новую сетевую службу MatchMaker, которая позволяет находить партнеров для игры через Интернет. Сроки выхода пока не уточнялись.

Majesty: "a kingdom simulator"

Компания Cyberlore Studios Inc. открыла web-сайт, посвященный своей новой (и шестой по счету) стратегическо-ролевой игре Majesty (www.cyberlore-studios.com). Вам предстоит побывать в шкуре средне-



ДиалОгНаука

На страже здоровья и безопасности
Ваших компьютеров™

Антивирусный комплект DSAV 2.51



Doctor Web

ADinf для Windows и для DOS

ADinf Cure Module

для Windows и для DOS

Для тех, кто хочет быть застрахованным от любых неожиданностей на своем компьютере, предлагаем:

Годовую подписку на антивирусное обслуживание:

- Ежемесячное обновление антивирусных программ
- текущую поддержку и консультации
- приоритетный анализ новых вирусов
- продление на следующий год с 50% скидкой

Услуги скорой компьютерной помощи:

- восстановление информации, не утраченной безвозвратно
- идентификацию и устранение компьютерных вирусов
- установку прикладных программ и антивирусных средств
- выявление неисправных блоков компьютера и их замена на заведомо исправные



**Квалифицированная помощь наших специалистов
обеспечит высокую эффективность Вашей работы!**

117967, Москва, ул. Вавилова, д. 40, офис 103а
Тел.: (095) 135-6253, 137-0150, тел./факс: (095) 938-2970
E-mail: antivir@dials.ru WWW: <http://www.dials.ru>

векового монарха, на плечи которого ляжет забота по поддержанию и развитию собственного королевства. Само собой, вам придется заниматься строительством зданий и укреплений, подготавливать и обучать боевые соединения и рабочую силу. По мере повышения общего благосостояния вы будете награждать особо отличившихся в кампаниях и вылазках, что, в свою очередь, будет сказываться на их самосознании и боевом духе. Задачи могут быть разными: уничтожение монстров, поиск сокровищ или просто оборона торговых караванов. Каждое из соединений будет развиваться самостоятельно, приобретая опыт во время боевых действий. При этом за вами останется возможность косвенно влиять на персональные черты тех или иных группировок: постройка, скажем, библиотек неминуемо отразится на интеллектуальном уровне обитателей королевства. Игра будет опубликована в первом квартале будущего года компанией Ripcord Games.

Расти большой в Большой Сети

Замечательный игровой сервер The Big Network (www.bignetwork.com) реорганизовал собственную структуру, разделив уже имеющиеся, а также новые игры по своеобразным «каналам». Раздел Classics предлагает несколько игр: карточные Five Hundred и Mao, шахматы (обычные и блиц), стратегическую Dominate, основанную на «го», и «хитроумную» Neutron. Посетив Play4Prizes, вы найдете пару игр с денежными призами: Poker Face и X-Word Puzzle. Канал Buzz предложит вам Espresso Break (классический solitaire), кровожадную Shark Bait (можно скормить Билла Гейтса акулам!), игру Othello (аналог «реверси») и античный карточный Mah Jong. Канал Blast специализируется на аркадных играх: Hive, Space Blaster, Jungle Runner и 10 Second Hoop. А в разделе Main Street располагается What on Earth — очень занимательная игра в вопросы и ответы (типа Trivial Pursuit), которой даже подключены «живые» камеры из Интернет.

Сервер The Big Network предназначен для аудиторией любого возраста и обладает совершенно ненавязчивым и простым интерфейсом. Обязательно загляните туда — играть можно абсолютно бесплатно, но для этого надо сперва зарегистрироваться и получить login.

Оставьте нам Ивана!

Во второй половине июня компания «БУКА» подписала договор с канадской фирмой «Sir-Tech» об издании в России полностью локализованной версии игры «Jagged Alliance 2». Эксклюзивное соглашение охватывает распространение игры в одиннадцати странах СНГ, в том числе — Украине, Белоруссии и Казахстане. Продолжение культовой предшественницы будет издано на 2-х компактках. Выход запланирован в октябре, одновременно с мировым релизом. Розничная цена ожидается на уровне 30\$.

В настоящее время решается вопрос о переделке одного из самых колоритных персонажей — всенародного любимца Ивана. Не исключено, что в локализованной версии он преобразуется в французского наемника, который говорит по-французски и на ломаном русском! Дополнительную информацию по локализации можно получить на сайте «БУКИ» — www.buka.ru. Здесь же имеется форум, где вы сможете вступить за Ивана.

Успех игр, созданных по мотивам лучших отечественных мультфильмов очевиден. Вот и «БУКА» не прошла мимо веяния — компания подписала эксклюзивный контракт на использование сюжета и персонажей мультфильма «Незнайка на Луне» в компьютерных и платформенных играх. Уже в сентябре можно ждать появления детской развивающей игры «Незнайкина грамота».

И еще одна новость — компания «SKC» заключила контракт с «БУКОЙ» о распространении «Аллодов» на рынках Южной Кореи и Тайваня.

Ближайшие планы компании «АМБЕР»

Этим летом ожидается появление целой подборки новых локализаций. В конце июля выйдет на трех компактах «ЮБИК» (UBIK, Cryo Interactive Entertainment) — одновременно с всемирной премьерой игры (издание в США осуществляет Interplay), ориентировочная цена составит 120 р. Еще две игры от CRYO — «Тайны королевского двора. Версаль, 1685» и «Гробница фараона. Египет, 1156» появятся на российском рынке также в конце июля / начале августа.

Еще один проект по «обрусению» — Incoming от Rage Software, который в некоторой степени является своего рода тестом — в ходе совместной работы компании проверят, насколько у них хорошо получается делать совместные проекты. Выход — конец июля.

Впервые издается локальная версия симулятора футбола — Adidas® PowerSoccer '98 (Psygnosis). Выход — в августе.

Гурманам на заметку

Это то, что пригодится всем. В начале июля компания «Кирилл и Мефодий» выпустила на двух CD «Кулинарную энциклопедию 98» — новую версию одного из своих первых продуктов. Нужно отметить, что данное издание впечатляет объемом реально полезной информации. Судите сами:

- 3254 статьи (2002 рецепта);
- национальные кухни — белорусская, греческая, закавказская, индийская, испанская, итальянская, китайская, латвийская, литовская, мексиканская, молдавская, русская, тайская, украинская, эстонская, а также азиатская и европейская;
- 59 видеорецептов (на отдельном диске);
- 29 видеофрагментов с уроками кулинарного мастерства;
- рецепты от «Цептор» (51 шт.) и для микроволновой печи (220);
- детское, диетическое и лечебное питание.

И очень много всего, что связано с приготовлением вкусной еды — этикет, сервировка, консервирование, тосты, застольные песни и т.д. Есть даже викторина и выход в Интернет. В общем, разработчики потрудились на славу. Стоимость издания — 45\$, а для владельцев предыдущей версии — всего 6\$. Подробности — на сервере <http://www.km.ru>.

Вирус, убивающий «маму»

Дождались. Нашлись умельцы, сотворившие вирус, появления которого все так опасались. Баловство и самоутверждение перешло в продвинутое стадио маразма. Появился «софт», способный убивать «железо». Называется эта гадость Win95.CIH. Заражает исполняемые файлы Windows95 (Portable Executable). Ежемесячно, 26-го числа вирус срабатывает — перезаписывает Flash BIOS и стирает информацию со всех жестких дисков.

Впервые вирус был обнаружен в июне на Тайване. Очень быстро его распространение по всему миру приняло характер эпидемии. 29 июня вирус обнаружили в России — зараженными оказались файлы на некоторых WWW-сайтах, а также пиратские копии программного обеспечения, распространяемые в FIDO и Интернет.

Возможность записи в Flash BIOS имеется на некоторых современных типах материнских плат, причем среди них есть такие, которые защитить просто невозможно — запрет записи в их BIOS можно отменить программно.

В качестве средств лечения можно порекомендовать отечественные разработки — Dr.Web версии 4.01 от «ДиалогНаука» (<http://www2.dials.ru>) и AVP от «Лаборатории Касперского» (<http://www.avp.ru>).

Игорь Бойко
и Spellbound

ACTION ARCANE



DESCENT: FREESPACE

THE GREAT WAR

Жанр космический симулятор

Издатель Interplay

Разработчик Volition Incorporated

Системные требования Pentium 166, 32Mb RAM

Рекомендуется Pentium 200, 64Mb RAM, 3Dfx

Multiplayer LAN, Internet

Windows 95

Чтоб тебе довелось жить в эпоху перемен!

Древнее китайское проклятие

То, что происходит сейчас в мире компьютерных игр, заставляет пересмотреть свое отношение к высказываниям древних мудрецов. Все меняется, и меняется стремительно.

рому. Но не удалось это никому. "Царь горы" оказался серьезным противником, и спихнуть его было невероятно сложно.

Но создателю хита — компании Parallax — и этого мало. Долгое время ходили слухи, что вот-вот появится третья часть Descent, которая станет новым этапом развития компьютерных игр. Этим сплетням все верили охотно, но никто даже и представить себе не мог, что в итоге игроки получат ровно в два раза больше, чем им обещают! Как правило, все бывает наоборот.

Но только не в случае с Parallax. Неизвестно, что именно там у них произошло, но факт, как говорится "на лице": компания разделилась на две независимые группы разработчиков, и обе начали работу над Descent 3. Вернее, Outrage Entertainment делает третью часть сериала, а Volition Incorporated внезапно подалась в открытый космос. Descent: FreeSpace — The Great War — космический симулятор.

Любая свежешедшая игра обречена на сравнение с патриархами жанра. Но в случае с Descent: FreeSpace и сравнивать-то особо не

приходится. Ну да, были Wing Commander и Privateer. Ну и что?

"Летом хитов" назовут следующие поколения игроков жаркое лето 1998 года. Хватило бы одного Unreal'a, а тут Descent: FreeSpace, M&M6... Практически в каждом жар-нре появилась игра, которая если и не ломает привычные представления о хорошем продукте, то, во всяком случае, кардинально их меняет.

Появление Descent: FreeSpace знаменует собой начало нового витка спирали.

С чего все началось

Когда человечество начало активно заселять новые миры, стало очевидно, что старые формы государственного правления не в состоянии обеспечить эффективный контроль за всеми аспектами жизни десятков миллиардов людей. Созрела необходимость в новом государстве.

И оно возникло.

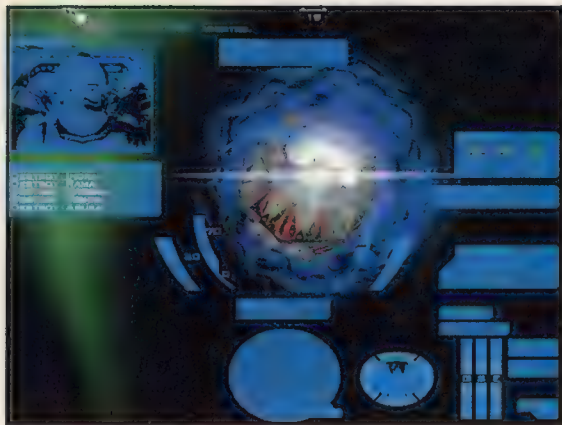
Называли его Галактический Альянс Землян (Galactic Terran Alliance). Новое правительство укрепляло свою власть простыми, но очень эффективными методами. Создавались все условия для интег-

Мы (игроки) сумели пережить самое тяжелое время, когда игры делались исключительно ради графики, а качество конечного продукта измерялось количеством полигонов на квадратный дюйм монитора. За последний год наконец-то все привыкли к тому, что компьютеры могут многое, и перестали акцентировать внимание на количестве оперативной памяти, которое необходимо игре, воспринимая как должное то, что ее (памяти) нужно просто очень много.

И вот, когда вышел Unreal, окончательно стало ясно, что период брожения и разлада в умах разработчиков закончился. Теперь все пытаются сделать хорошую игру, а то, что она должна быть красивой, ясно по умолчанию.

Descent... Как много в этом звуке для сердца геймера слилось! Одна из лучших игр за всю историю жанра 3D-action и по сей день не покидает многие хит-парады. Идея "боя в вентиляции" оказалась настолько удачна, что очень многие пытались создать что-нибудь подобное Descent'у — как первому, так и вто-





данской — были приблизительно равны, из-за чего война превратилась в бесконечную череду мелких стычек, которые не давали ощутимого перевеса ни нам, ни чужакам.

Но война — это всегда война. Бессмысленные смерти тысяч людей не могли не отразиться на ситуации в Альянсе. СТА постепенно начинал терять бывшее могущество. В некоторых колониях появились группировки, открыто заявлявшие, что война ведется только

для того, чтобы не повышать уровень жизни людей, ибо, как известно, постоянный рост благосостояния граждан рано или поздно приводит к гибели государства. Анархия давала свои первые, еще робкие ростки...

Война продолжалась, государство слабело. И неизвестно, чем бы все это закончилось, когда бы не новое обстоятельство, которое буквально изменило Галактику.

На границе территорий Альянса и васудан во время очередной вялой перестрелки появились корабли. Что это за корабли, тогда не смог бы сказать никто в обитаемой части космоса. Их нельзя было засечь сканерами, они не отвечали на запросы, системы наведения земного и васуданского оружия не могли распознать такой корабль как цель. Безо всякого предупреждения чужие корабли набрасывались на все живое на своем пути, не разбирая, кто перед ними — люди или васудане.

После первой недели растерянности люди впали в панику. И было из-за чего: сообщения о таинственных кораблях приходили уже многие десятки раз, и, вместе с тем, еще не выжил ни один человек, который мог бы рассказать о том, что он видел. Схожие проблемы были и у васудан. После появления общего врага «старая война» стала не только бессмысленной, но и просто опасной: обоим расам в равной мере грозило уничтожение.

Чужаков называли шиванами (Shivans). В свете новой опасности правительства Альянса и васудан решились на шаг, на который их не смогли сподвигнуть 14 лет войны: заключили пакт о ненападении и начале совместных боевых действий против шиванов.

Но, к сожалению, все так просто бывает только на бумаге или



пластике. Далеко не все васуданские войсковые подразделения воспылали желанием побрататься с недавними лютыми врагами. Они образовали организацию, известную под названием Hammer of Light, которая преследовала непонятно какие цели, но зато очень путалась под ногами и всячески мешала. Кто попадется, тому гадость и сделают. Эх, да чего там говорить, веселые ребята были!

В общем, вы выбрали очень удачный момент, чтобы стать пилотом.



Население

Люди

Человеческая цивилизация возникла на третьей планете звездной системы, которая в дальнейшем стала известна как Сол. Название самой планеты в разных уголках галактики произносилось по-разному, но, как правило, ее называли Терра или Земля.

Люди отличались неудачной конструкцией корпуса — он был основан на жестких непрочных конструкциях, называемых «кости», но зато некоторые представители этой расы обладали острым интеллектом, который и дал возможность людям выживать в абсолютно, казалось бы, не приспособленных для существования людей условиях. Эти качества предопределили выход человека в космос и превращение полуаграрной цивилизации в космическую.

Одновременно с выходом в космос люди решили большинство проблем, связанных с выживанием расы как таковой, что дало возможность человеку развиваться как в физическом, так и в духовном смысле. Особое государственное устройство га-

рации колоний, развития межпланетной и межзвездной торговли. Становились сильнее законы: любое преступление, совершенное преднамеренно, беспощадно каралось. Небольшая часть людей протестовала против такой формы правления; они утверждали, что это слишком похоже на существовавшие на древней Земле тоталитарные государства. Но их никто не слушал. Зачем? 99% людей сыты, одеты, заняты полезным и интересным трудом... просто счастливы, наконец! А что касается недовольных, так их в любые времена хватало, а теперь стало меньше, чем когда бы то ни было.

Такова была Галактика, когда на самых дальних границах люди впервые встретились с Васуданами (Vasudans).

Это был шок. Хотя с глубокой древности люди пытались предугадать, как произойдет первый контакт с носителями иного разума, никто даже в кошмарном сне не мог себе представить, что все это будет именно так.

Контакта, как такового, фактически не было. Люди, которые жили в мире и покое, уверенные в своем превосходстве над природой и в завтрашнем дне, совершенно неожиданно обнаружили, что буквально за один день попали в самый центр чудовищной, бессмысленной и разрушительной войны.

С того момента прошло 14 лет. Как оказалось, силы и возможности обеих рас — человеческой и васу-





рантировало счастливую жизнь любому человеку, на любой планете, в любое время.

К моменту начала войны с васуданами земляне успели полностью заселить 12 миров и установить свои форпосты еще на 15 планетах. Альянс бурно развивался. Казалось, ничто не грозит его развитию.



А между тем, на окраинах обитаемого космоса появилась сила, одно присутствие которой поставило под сомнение само существование человечества как цивилизации.

Васудане

История васуданской расы началась на 4 планете звезды Васуда (Vasuda), единственной планете в этой части космоса, на которой могла появиться какая-либо форма жизни. Но то, что на планете возможно появление жизни, не означает, что этой жизни там будет хорошо и привольно.

Оба континента Васуды представляют собой сплошную пустыню, причем грунтовые воды, особенно по стандартам васудан, непригодны для питья. Грубо говоря, сразу после возникновения васудане оказались перед выбором: развиваться или погибнуть.

Они решили развиваться, и сделали это очень быстро.

Васуданское общество крайне формализовано. Был выработан сложный набор формальных комплексов, которые регламентируют существование расы от и до. Некоторые историки считают, что война началась по вине одного из тех торговцев, что бороздят космос около окраинных планет. При первой встрече с васуданами он, исключительно по незнанию, совершил какое-то действие, вполне естественное с точки зрения человека и смертельно обидное для васуданина. Так это было, или иначе — мы уже никогда не узнаем, а история об этом умалчивает.

По своей природе васуданское правительство демократично, но формально обществом управляют челны королевской семьи, которая общается с парламентом через специально подготовленных Послов.

Причины начала активного исследования космоса васуданами очень просты: им срочно были нужны новые, пригодные для заселения миры, ибо один из их кодексов запрещает любое ограничение рождаемости. К тому же, ресурсы Васуды к тому времени были практически исчерпаны, что давало дополнительный стимул к поиску новых планет.

Шиване

До сегодняшнего дня остается загадкой, откуда и зачем они пришли. Их бессмысленная ярость, стремление уничтожить любую жизнь на своем пути... Чем все это можно объяснить?

О них одинаково мало знают и земные, и васуданские ученые. В основном, вся информа-

ция сводится к отчетам пилотов, патологоанатомов, исследовавших остатки трупов врагов и ксенобиологов, которым посчастливилось наблюдать за теми немногими пленными, что прожили в заключении хоть немного.

Если люди и васудане во много схожи, то шиванов скорее можно сравнить с насекомыми, но никак не с другими разумными существами. У них фасеточные глаза и асимметричное строение туловища: пять ног, а все органы чувств разбросаны по поверхности тела в художественном беспорядке. Они с одинаковой легкостью передвигаются как по полу, так и по стенам и потолку. Существует гипотеза, объясняющая все эти странности тем, что эволюционное развитие расы проходило в условиях нулевой гравитации.

Однако некоторые ученые считают, что шиване — это искусственно созданные организмы, единственное предназначение которых — уничтожать любые формы жизни.

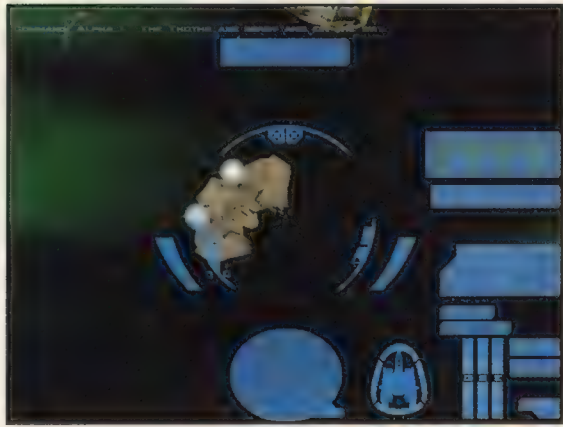
К сожалению, все это не более, чем предположения. Единственный способ узнать что-либо о шиванах — провести полное исследование одного экземпляра. Пока такой возможности никому не представилось.

Очередная вселенная

Descent: FreeSpace — классический космический симулятор. Нет никаких попыток ввести в игру элементы квеста или RPG. Единственное, что от вас потребуется — это хорошо летать и метко стрелять.

Сюжетная линия в игре развивается прямо на протяжении миссий. Разработчики, наконец, смогли понять, что именно мешает игроку ощущать себя полноценным участником действия, разворачивающегося в игре. Ранее во всех играх подобного рода брифинг перед миссией был чем-то вроде предсказания: если написали, что прилетит 14 зеленых кораблей и одна газонкосилка, значит, так оно и будет. А теперь все изменилось. На брифинге вам сове-





туют готовиться к одному, в начале миссии сообщают второе, а в результате прилетает что-то третье в количестве 12! Теперь не знаешь, чего ждать: простейшая миссия по охране груза может неожиданно превратиться в схватку со вторым по мощности крейсером противника.

Линейная война

Миссию в игре можно пройти, а можно и провалить. Но если провал одних миссий — это исключительно проблемы игрока, то невозможность выполнения других предусмотрена в сюжете, и с этим ничего сделать нельзя. Элемент неожиданности, который вносит в игру подобная система, делает прохождение Descent: Freespace — The Great War очень увлекательным занятием.

Задания отличаются большим разнообразием. Вам придется уничтожать истребителей-асов, конвоировать грузы, проникать на базу противника на захваченном вражеском истребителе и в одиночку уничтожать флагманы противника.

Одинаковых заданий не бывает в принципе. Все приемы, которые можно выработать по мере прохождения игры, действуют, но только не всегда. К примеру, если за обычным бомбардировщиком можно лететь на небольшом расстоянии, поливая его шквальным огнем, то бомбардировщик-ас просто будет все время притормаживать, пользуясь тем, что его силовые поля мощнее. Соответственно, повреждения от столкновения будут получать в основном ваш корабль.

По мере прохождения миссий игрок получает медали и новые должности. Вместе со званием растет и ответственность. К концу игры придется самому формировать состав сил, которые пойдут в бой под вашим командованием и вооружение кораблей (конечно, если вас не устраивает комбинация, составленная компьютером). Нельзя сказать, что это вносит элемент стратегии в игру, но все равно приятно. Ряды медалей на бархатной подушке почему-то очень умиротворяют.

Враги

Первые несколько миссий придется воевать еще с васуданами, потому как в начале вашей службы мирный договор подписан не был. Васудане — неплохие бойцы, но их действия всегда можно предугадать, потому что мыслят они почти как люди. Техника тоже похожа на нашу, так что в борьбе с ними никаких особенных сложностей не предвидится. Да и воевать с ними придется недолго: буквально через несколько миссий в качестве врагов будут выступать шиване. Они мыслят не так, как мы. Можно было бы сказать, что они вообще не мыслят, но эту идею опровергают их слаженные и умелые действия во время драки.

Во-первых, у шиванов всегда есть определенная цель, и они ни на минуту не забывают, что именно ее надо выполнить. Враги не будут отвлекаться на мелочи, наоборот, они постараются отвлечь вас.

Во-вторых, появилось понятие «камикадзе». Это специальные корабли, пилоты которых или стараются нанести максимальный урон противнику, а потом врезаются во что-нибудь ценное, или просто несут на борту бомбу, которую тихонько прилепляют к борту крейсера. Такого рода провокации надо немедленно пресекать, потому как заряд такой бомбы хватает, чтобы уничтожить большой корабль. Противник явно координирует свои действия. Бывают случаи, когда внезапно все корабли противника одновременно начинают отступать. Вы бросаетесь за ними в погоню, а в этот момент из

подпространства появляется звено шиванских истребителей, которые, в зависимости от миссии, или нападают на вас сзади или уничтожают объект, охраняемый вами.

Техника

В начале игры с техникой все довольно плохо. Земные корабли летают медленней васуданских, оружие менее мощное, силовых полей нет в принципе. Но это еще цветочки, проблемы начинаются с появлением шиванов. Во-первых, первые несколько миссий ваши радары не в состоянии обнаружить шиванский корабль, а система наведения просканировать его. Насколько это неудобно, может представить себе только человек, проснувшийся в темной комнате с завязанными глазами от просьбы найти кому-то спичку. Во-вторых, шиванские ко-



рабли в большинстве своем темные (в отличие от земных, которые сильно смахивают на елочные игрушки), иногда слегка подсвечены красным или синим. Но на фоне звезд и туманностей эта подсветка не играет никакой роли: не видно абсолютно ничего! Поэтому воевать с такими кораблями не сложно, а очень сложно.





Развитие техники в Descent: FreeSpace — The Great War достигается исключительно за ваш счет. Сумели захватить шиванский истребитель — вот вам система наведения. Перехватили конвой с грузами — установят на истребители силовое поле. Помимо этого, иногда новинки подкидывают васуданские ученые, но их изобретения носят, в основном, косметический характер, потому и жизнь пилоту облегчить не могут.

Вообще, с земными технологиями в игре творится что-то странное. Земные ученые работают, раз в несколько миссий командование сообщает, что вот, дескать, земные “яйцеголовые” придумали новую ракету, которая принципиально изменит соотношение сил, ты постепенно проникаешься важностью сего события, начинаешь мысленно потирать руки и... Выясняется что “последнее слово техники” наводится на цель секунд 20, а потом по этой цели не попадает. И наоборот, если в брифинге была фраза, набранная маленькими буквами:), о том, что “наши ученые сумели понять принцип создания технологии X”, все в порядке: будет чем ответить шиван-

ским ракетам. Вот только иногда земные ученые переоценивают свои силы, и с таким трудом отнятый “девайс” отключается в самый неподходящий момент.

Формально кораблей в игре довольно много, около 50. Соответственно, на каждую из воюющих сторон приходится порядка 15–20 наименований. Казалось бы, летай — не хочу!

Вот не дожидетесь. Во-первых, половина кораблей — это крейсеры, транспорты и контейнеры, то есть на них полетать не дадут. Во-вторых, те корабли, которые остались, различаются лишь внешне.

Вернее, главное их различие — это дизайн. Полет на бомбардировщике практически ни чем не отличается от полета на истребителе. Да, у них разная максимальная скорость и вооружение. Да, поворачивает истребитель намного легче и радиус поворота у него меньше. Но, простите, кому это интересно, если копнит у земного бомбардировщика и шиванского истребителя похожи друг на друга, как две капли воды?

Другой вопрос, что, если рассматривать корабли с точки зрения реалистичности космического полета, то все не просто правильно, а очень правильно. Действительно, если исходить из предпосылки, что полеты в космосе давно стали обыденностью, то должен быть некий стандарт для устройств управления. Вот вам и стандарт. А что касается физики полета, то в космосе очень мало воздуха. Просто катастрофически мало, местами даже во-

обще нет. А воздух, как известно и определяет особенности движения всех аппаратов, которые имеют неосторожность передвигаться в плотной атмосфере. У средства же передвижения в вакууме может быть только одна характеристика, а именно — скорость. Ну и еще масса, но это уже мелочи.

Вот так. Descent: FreeSpace — The Great War позиционируется именно как космический симулятор, а с точки зрения “симуляции нереального” к игре придраться нельзя. Все сделано очень прилично.

С оружием дела обстоят... странно. Вообще его много — больше 10 разновидностей “стрелковых” приспособлений и столько же ракет. Но это разнообразие практически не отражается на игровом процессе, потому как почти все виды оружия стреляют одинаково. Разумеется, это можно оправдывать “псевдореа-



листичной” атмосферой, которую тщательно пытались создать разработчики. Но, господа, это же фантастика! Поэтому, помимо реализма, должны быть всякие красивые “примочки”, призванные разнообразить игровой процесс. А с этим, увы, туго.

Нет, все бесспорно, красиво. Но — однообразно.

Оружие (стрелковое) различается только цветом, яркостью и скоростью полета снаряда. Некоторые пушки лучше пробивают защитное поле, а другие портят броню. Весь выбор оружия сводится к комбинированию двух или более пушек для получения лучшей убойной силы. Единственное исключение — это Disruptor, который уничтожает корабельные системы, но не сам корабль. Это вносит некоторое разнообразие в игру — можно (а в некоторых миссиях и нужно) не взорвать истребитель или крейсер, а лишить его возможности двигаться и отстреливаться.

К вопросу о прицеливании. Вместе с Disruptor'ом в игру появилась система точного наведения.

Это означает, что после того, как



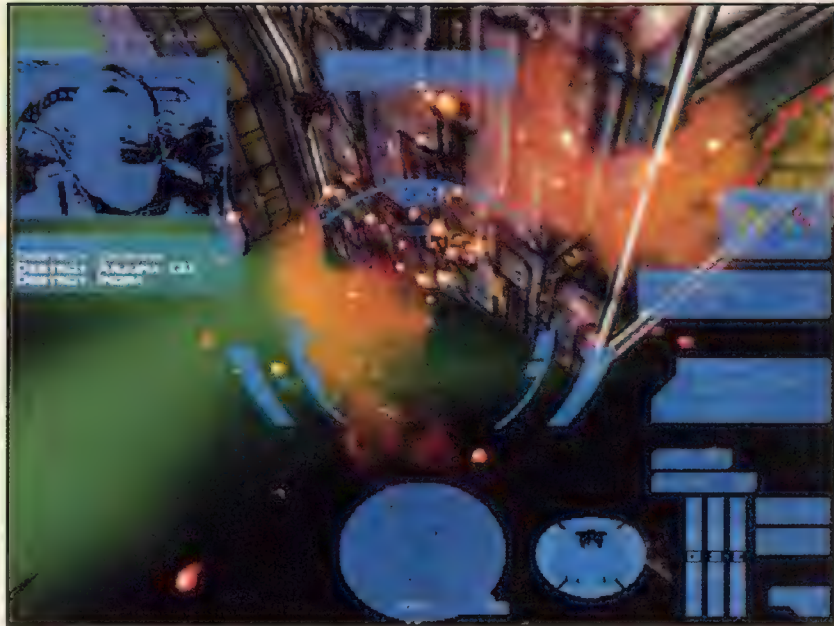
основная система наведения захватила какой-либо корабль, происходит две вещи. Во-первых, та ракета, которая активна в данный момент, начинает процесс наведения на цель. Время, которое для этого требуется, зависит исключительно от разновидности ракет, причем, чем ракета мощнее, тем дольше она наводится. Во-вторых, при нажатии кнопки "S" можно определить, где у данного конкретного корабля находится рубка, коммуникационный центр или орудийная установка и, при наличии на борту Disruptor'a, уничтожить именно эту деталь. Очень часто, к примеру, при своевременном уничтожении коммуникационного центра подмога к врагам не прилетает, потому как позвать ее подлечы не могут.

Но нельзя забывать, что все вышеописанное в полной мере относится и к вашему кораблю. Вас точно также могут оставить без связи с другими кораблями, что во многих миссиях смерти подобно.

Ракеты сделаны получше. Их много, все различаются по мощности и оформлению. Иногда от правильного выбора ракеты зависит успех выполнения задания. Другой вопрос, что, как правило, та комбинация оружия, которая стоит по умолчанию на рекомендуемом для данной миссии корабле — оптимальна, и ничего лучше накобинировать не удастся. Но пусть это останется на совести разработчиков — кому-то понравится, что уже есть наиболее подходящая для данного случая комбинация, а кто-то расстроится, что его лишили возможности подобрать лучшее сочетание самому.

La Visuliation est Fantastic!

Говоря о графике Descent: FreeSpace — The Great War, нельзя не замолвить словечко о роликах. Заставки в игре сделаны очень хорошо. Их сложно назвать концептуальными, но настроение они создают более чем успешно. К тому же, Descent: FreeSpace — The Great War — первая игра, в которой с пер-



вого взгляда сложно понять, как, собственно, сделаны ролики — на полигонном движке или все-таки использовались разные спецпрограммы и графические станции.

Движок игры полигонный (навязло в зубах это словосочетание, но пока будут находиться товарищи, делающие спрайтовые игры, писать его придется!). Поддерживаются графические ускорители (читай: 3Dfx), но все работает и без них, причем работает очень даже неплохо. Реализована программная размывка текстур, динамическое освещение и все остальные "красивости". Единственная претензия к программной версии Descent: FreeSpace — The Great War — это скорость работы (P200+32Mb RAM = 15–18 fps with medium detail) и, пожалуй, огонь и взрывы, которые выглядят как стайки испуганных спрайтов, разлетающихся во все стороны.

Зато с 3Dfx все смотрится "на ура". Все эффекты, которые упорно придумывали программисты всего мира на протяжении последних двух лет, нашли в игре свое отражение. Описывать их по отдельности не имеет смысла, можно только добавить, что реализованы они на самом высоком уровне.

О детализации графики. Представьте себе такую картину. Космос. Темно. Громада вражеского крейсера, который загорается своей тушей звезды.

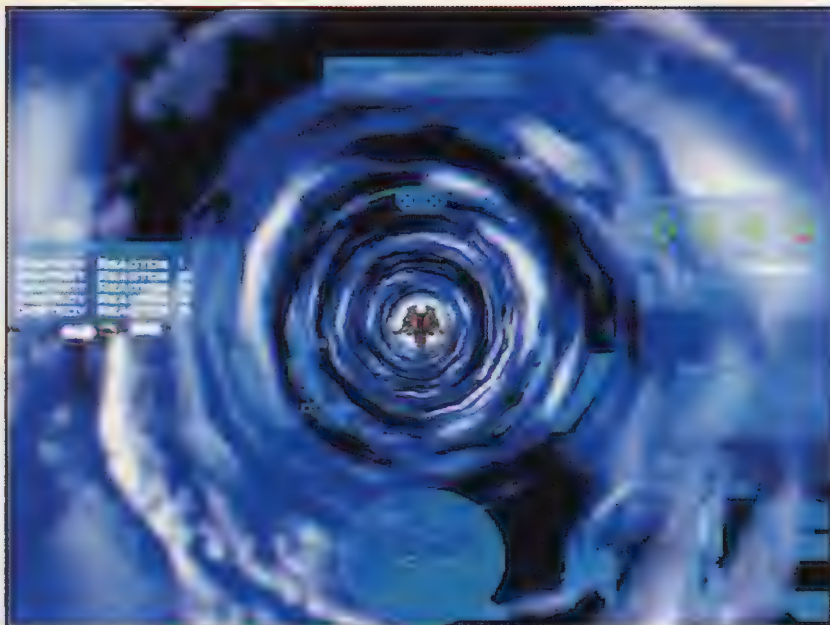
Летит истребитель вдоль крейсера. Длина истребителя 25 метров, а крейсера — 2,5 километра. Истребитель стреляет, причем слева у него работает одна пушка, а справа — две.

Если, закончив обстрел, развернуться, то видны языки пламени, которые вырываются из каждого(!) отверстия, пробитого в корпусе крейсера, причем слева отверстий меньше, а справа — больше, и располагаются они точно в тех местах, куда пришлось попадание.



Внимание к мелочам — вот что отличает Descent: FreeSpace — The Great War от всех прочих космических симуляторов. Обычно (в других играх) бывает так: стреляешь по кораблю, видны вспышки и всполохи на защитном поле, потом поле перестает переливаться всеми цветами радуги, потому как уничтожено, и остаются только вспышки. А здесь силовое поле переливается в том месте, куда попал выстрел или ракета, а на месте попаданий, даже если броня не пробита и, в связи с этим, гореть ничего не должно, меняются текстуры, что создает впечатление оплавленного металла. Когда корабль летит на ускорителях (да, ну содрали эту идею из WC, ну так не Volition Incorporated первая!), это можно определить по цвету и интенсивности пламени, которое вырывается из двигателей. Просто о детализации. Если долго расстреливать какой-либо большой корабль, разме-





ром с крейсер, то он обязательно взорвется. И взрываться он, как правило, начинает с того места, куда попала последняя ракета или выстрел. Исключение составляют только монстрообразные строения, вроде Lucifer'a, для уничтожения которых надо расстрелять несколько механизмов в разных частях корабля, после чего и взрываться он начинает одновременно везде.

Несомненный минус физической модели корабля (любого) заключается в том, что повреждение двигателей, до тех пор, пока они не будут уничтожены, никак не сказывается на маневренности, после чего корабль просто перестает летать. С другой стороны, разработчики сделали и так очень много... Но ведь всегда хочется большего!

ва: "Мы, конечно, понимаем, пилот, вы очень старались, но, к сожалению, все бесполезно — все было плохо и скоро станет еще хуже!") Звук мог бы быть лучше, но не намного. Единственное, что вызывает нарекания — это звуки выстрелов, они какие-то невыразительные и достаточно тихие. Да, еще электронный переводчик, который переводит сообщения васудан, довольно гнусав, и периодически его шептание заглушается мурлыканьем васудана. Очень неудобно, приходится смотреть на сообщение, появляющееся вверху экрана, что во время боя, особенно начиная миссии с 20, зачастую смерти подобно.

О сложности однопользовательской игры

Все как полагается. На Easy играть легко, на Hard — сложно, на Very Hard — очень сложно. Создается впечатление, что враги не только умнеют с повышением уровня сложности, а постепенно становятся телепатами. Бомбардировщики, завидев тяжелый истребитель, всеми силами стараются избежать с ним контакта, и стоит только подумать о том, что отсутствие вражеских истребителей в качестве прикрытия этого бомбардировщика есть очень хорошо, как из подпространства немедленно появляются два звена истребителей, немедленно бросающихся его защищать. Но это на Hard. На Easy враги периодически впадают в маразм легкой степени тяжести, и проходить игру становится, мягко говоря, нетрудно.

В общем, уровни сложности в Descent: FreeSpace — The Great War хорошо сбалансированы: и новичок, и ветеран Винтов с Приватерами найдет для себя подходящий.

О ненужности многопользовательской игры

В принципе, многопользовательская игра — вещь хорошая. Но такая многопользовательская игра — вещь не очень хорошая. Во-первых, нет режима DogFight, он же Deathmatch. Вместо него есть Cooperative и Team&Team. Все это прекрасно, а если игроков нечетное число? Ботов запускать?!

Но самый большой камень в крышку гроба для multiplayer'a в Descent: FreeSpace — The Great War — это скорость соединения.

В readme.txt говорится: "Если у вас модем 56.6 или медленнее, то выбирайте низкую скорость обновления данных об объектах во время игры". На этом разговор о многопользовательской игре можно заканчивать.

Джойстик vs кнопки...

Играть в Descent: FreeSpace — The Great War надо мышкой. Потому как летать на кнопках вообще как-то не принято (да простят меня трактористы!), а джойстик по непонятным причинам отличается крайне низкой чувствительностью. Разумеется, на монстрах с возможностью полной калибровки этот недостаток замечен не будет, но не у всех же стоят дома такие монстры! Поэтому играем мышкой. Легко и непринужденно.

Следующий виток спирали. Очень достойная игра. Сочетание великолепной графики, продуманного сюжета и хорошей играбельности делают Descent: FreeSpace — The Great War одной из тех игр, которая не будет стерта с винчестера через неделю или две.

И отстойный multiplayer здесь роли не играет — кто в наше время играет по сети в космические симуляторы? В семействе космических симуляторов родился новый ребенок. Вундеркинд. И, кто знает, может от союза Descent: FreeSpace — The Great War и Volition Incorporated начнут рождаться гении?

Sounds of Flight... or Fight?

Музыка в самой игре нормальная. И не более того: играть под нее можно, но никаких особенных эмоций она не вызывает. А вот музыкальное оформление роликов можно слушать независимо от игры. Печальные композиции очень подходят к общему настрою (а идея тако-



Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●●●●
Рейтинг	9.0
Время освоения:	от 1 до 2 часов
Сложность:	высокая
Значие английского:	желательно

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ МИССИЙ

В каждой миссии есть одна или несколько главных задач, выполнение которых обязательно, и второстепенных (опциональных), на которые можно, в общем-то, наплевать. Второстепенные задачи обычно просты, но неочевидны, и ниже описываются только в том случае, если отличаются особой сложностью и полезны для карьеры пилота.

Все миссии проходились с использованием тех кораблей и оружия, которые даются по умолчанию. Разумеется, в некоторых случаях имеет смысл укомплектовать звенья истребителей по своему вкусу, но, как правило, предложенный набор техники оптимален.

Данное руководство не претендует на звание "единственного и неповторимого". Вне всякого сомнения, *Descent: Freespace — The Great War* можно пройти еще несколькими способами, и ниже приведен лишь один из многих возможных. Игра была пройдена на уровне сложности "Hard".

Миссии 1–3

Training mission 1–3

Обучение азам управления кораблем. Система наведения. Основные элементы главного экрана.

Не рекомендуется пропускать тренировочные миссии, даже если вы настоящий ас, выросший и окрепший на бескрайних просторах *Wing Commander*. Система управления кораблем удобна, но значительно отличается от тех, с которыми мы сталкивались в других играх. Не надо стрелять по инструктору — он сильно расстраивается, что, в свою очередь, отражается на послужном списке пилота.

Миссия 4

Eve of Destruction

Защищать командирский корабль GTS Orff Fenris до тех пор, пока не прибудет подкрепление.

Вас сопровождает крыло истребителей. Главное — не отлетать от охраняемого корабля далеко и не подпускать к нему вражеские истребители ближе, чем на 200 метров. Дело в том, что подбитый корабль продолжает по инерции лететь вперед. Вражеские пилоты об этом отлично знают, поэтому стараются сделать так, чтобы их корабли разбивались о GTS Orff Fenris, который

от этого здоровее не становится. Врагов в этой миссии немного, поэтому ракеты экономить не стоит.

Миссия 5

The Field of Battle

Найти подразделение вражеских истребителей в поле астероидов и уничтожить их.

Миссия проста. Спрятавшиеся корабли на радаре выглядят как бледные дрожащие красные точки. Разворачиваетесь так, чтобы точка была прямо по курсу и, включив ускорители, летите туда. Через несколько секунд точка станет яркой — это означает, что вражеский корабль в зоне прямой видимости. Старайтесь не врезаться в астероиды; помните, что хоть астероид и нельзя захватить системой наведения, его всегда можно просто расстрелять.

Опциональная задача: уничтожить вражеского пилота-аса.

После уничтожения всех кораблей можно пролететь немного в любую сторону, и на радаре мелькнет красная точка. Это ас, справится с ним непросто, но возможно. На него нападут все корабли Альянса, поэтому старайтесь, чтобы последний выстрел, который решит исход дела, был ваш: если именно вам засчитают уничтожение аса, то можно и медаль получить...

Миссия 6

Advanced training

Вас научат управлять подразделением истребителей. Учить будут долго и занудно. Потом инструктор заставит вас поворачиваться от ракет. Судя по всему, количество ракет, попавших в корабль, не влияет на результат тренировки.

Миссия 7

Small Deadly Place

Необходимо защищать контейнеры с неизвестным грузом от атак вражеских истребителей до тех пор, пока не прибудет специализированный корабль для их изучения.

В этой миссии впервые появляется возможность вызвать подкрепление. Делать это нужно в самом начале миссии, так как два вражеских транспорта (freighters) очень быстро начнут убегать, а уничтожить их надо (опциональная задача). Васауданские истребители прилетают не-

сколькими группами с интервалами примерно в минуту. В промежутках необходимо вызывать корабль поддержки, который привозит боеприпасы. Если с этим не мешкать, то вся миссия проходит без помощи лазеров, одними ракетами. К кораблям группы Scorpion не приближайтесь — застрелят. Лучше натравить на них истребителей Delta.

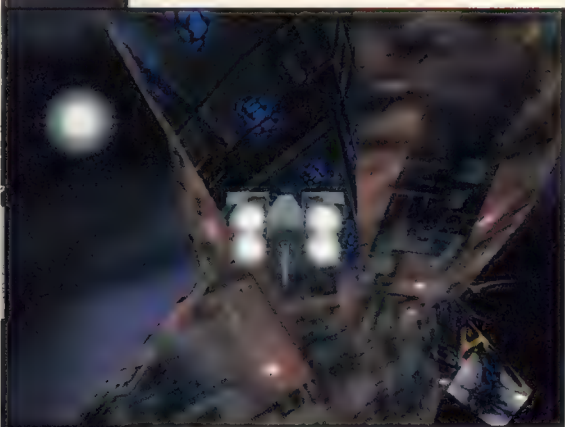
Миссия 8

Avenging Angels

Предатель — лейтенант Маккарти (MacCarthy) похитил прототип секретного оружия под кодовым названием Avenger и намеревается передать его врагу. Разведке стало известно предполагаемое место встречи корабля, на котором находится предатель, с вражеским крейсером. Необходимо, полностью уничтожив вражеский конвой (опциональная задача), захватить корабль, на котором находятся предатель с Avenger'ом.

Первые три минуты полезно отсидеться поодаль от общей свалки, направив все корабли на уничтожение истребителей. Когда народу станет поменьше, можно нападать на васауданский крейсер Распутин (Rasputin). Главное — не дать ему состыковаться с кораблем (Omega), который везет прототип. После уничтожения Распутина все должны дружно наброситься на Omega и, при помощи Disruptor'ов, отстрелить ему двигатели. Появится грузовой корабль, который должен состыковаться с Rasputin и отбуксировать его на базу. В этот момент прилетит несколько васауданских истребителей, но если вовремя дать команду "Уничтожить врага" ("Engage





Енему") всем кораблям, то подлететь к месту стыковки подлечы не успеют. За успешное выполнение всех заданий дают звание лейтенанта.

Миссия 9

Out of the Dark, Into the Night

Крейсер Plato должен доставить прототип Avenger в систему Ribos, где начнется его массовое производство. Подпространственный туннель, ведущий в систему Ribos, расположен недалеко от звезды Antares. Необходимо отконвоировать до точки перехода в подпространство сам крейсер Plato или, как минимум, спасательную капсулу, который он оборудован на случай атаки. Вероятна атака бомбардировщиков, которые сделают все, чтобы прототип не попал в руки наших ученых.

С самого начала прилетят несколько васуданских бомбардировщиков и истребителей. Через несколько секунд после начала боя появятся корабли Чужаков, которые сперва расстреляют васуданский флот, затем уничтожат крейсер Plato и исчезнут. Когда спасательная капсула с прототипом на борту будет в 30 секундах полета от подпространственного туннеля, появится еще один истребитель Чужаков. Его необходимо дружно расстрелять, иначе капсула будет уничтожена за несколько секунд. Если его взорвать, то вам засчитают выполнение бонусного задания, что приятно. Система наведения земных истребителей не видит корабли Чужаков, поэтому ракеты оказываются бесполезны.

Миссия 10

Paving the Way

Корабли Чужаков продолжают в равной степени наносить урон как земному, так и васуданскому флоту. До выяснения точного названия этой расы командование приняло решение называть их Шиванами (Shivans). Правительство васуданов предложило заключить пакт о прекращении огня до тех пор, пока не

станет ясно, что делать с шиванами. Предложение рассматривается в Совете.

Космическая база Галатея (Galatea) оказалась в системе, захваченной Шиванами. Все подпространственные туннели уничтожены, кроме одного, который расположен в центре астероидного поля. Необходимо отконвоировать базу к туннелю, уничтожая астероиды, которые могут ее повредить. Также вероятны атаки Шиванских истребителей.

Астероидов очень много. Не старайтесь успеть всюду, в первую очередь надо уничтожить не самые близкие астероиды, а самые быстрые. Когда появятся шиванские корабли, стреляйте по ним, только если они пролетают совсем рядом. С ними разберутся напарники, ваша задача — расстрелять астероиды и дать возможность Galatea уйти целой и невредимой. В случае успешного выполнения миссии дадут медаль.

Миссия 11

Pandora's Box

В системе Айкия (Ikeya) разведка обнаружила сектор, где расположен грузовой склад шиванов. Предполагается, что там хранятся контейнеры с электроникой для шиванских истребителей. Эта зона охраняется 6 стационарными орудиями. Необходимо уничтожить орудия, дав возможность грузовым кораблям увезти ценный груз, и исследовать содержимое контейнеров перед погрузкой (опциональная миссия). Все очень просто. Прилетели, не обращая внимания на шиванские корабли расстреляли стационарные орудия, и быстро улетели. Так как почти сразу появится шиванский крейсер, задерживаться для опознания контейнеров (опциональное задание) не рекомендуется.

Миссия 12

The Hammer and The Anvil

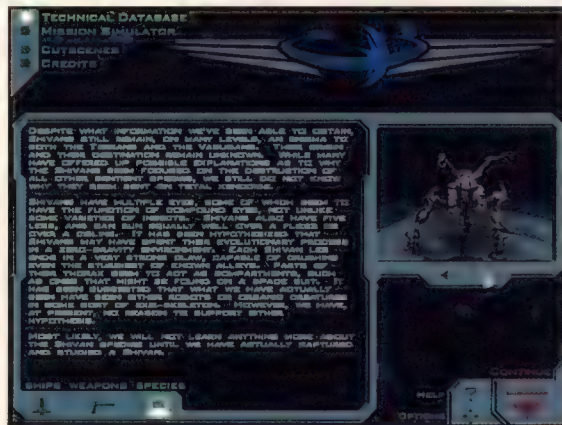
Люди и васудане заключили мир. Но некоторые васуданские пилоты не смогли или не захотели отказаться от планов порабощения нашей расы. Они превратились в пиратов, называющих себя Hammer of Light, и теперь помогают нашему общему врагу — шиванам.

Шиваны уничтожили конвой с прототипом Avenger'a на борту. Но они не знали, что он служил всего лишь прикрытием для отправки другого конвоя, на котором находятся три работающих образца

Avenger'a. Необходимо защитить конвой от атак истребителей до прибытия васуданских истребителей, которые будут сопровождать груз до места назначения.

Три контейнера отправляются с базы Andromeda. Лететь им до подпространственного туннеля минут 5. Для начала конвой несколько раз атакуют группы шиванских истребителей, которые выходят в обычное пространство очень далеко от кораблей Альянса — километрах в 10, из-за чего возникает желание перехватить их на полпути к конвою.

Делать этого нельзя ни при каких обстоятельствах, потому как стоит отлететь от груза более чем на километр, как с другой стороны появляется еще одно крыло вражеских кораблей, которые без труда расстреляют оставшиеся без охраны контейнеры. Поэтому, несмотря на всю сложность данной тактики, воевать придется вокруг груза. Незадолго до ухода транспортов в подпространство почти одновременно появятся и васуданские истребители, и "друзья" из Hammer of Light, но если первые улетят вместе с контейнерами, то вторые набросятся на вас. Если силы позволяют, то уничтожьте их, если нет — то медаль могут и не дать!). Если останутся целыми все три контейнера, вас будут долго хвалить.



Миссия 13

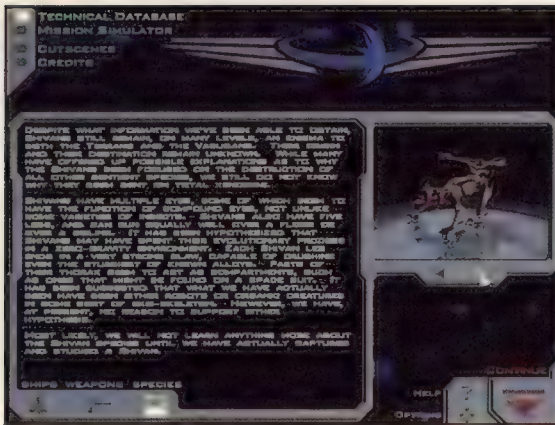
Advanced training

Научат пользоваться защитными полями и новыми ракетами.

Миссия 14

The Darkness and the Light

Экстремисты из васуданской группировки Hammer of Light полностью перекрыли транспортный поток в системе Бета Сигни (Beta Cygni). По данным разведки, в районе этой звезды расположен крупный склад грузов, похищенных пиратами в различных планетных системах. Необходимо захватить крейсер пиратов под кодовым названием Рамзес (Ramzes) и уничтожить все грузы (опциональное задание).



Первая по-настоящему сложная миссия в игре. Сначала все идет по плану: прилетели, постреляли, обезвжили Рамзес. Наличие силовых полей, технология производства которых украдена у Шиванов несколько миссий назад, делает бой легким и приятным.

Но появление шиванского крейсера Таранис (Taranis) делает невозможным выполнение основного задания миссии.

Его огневая мощь превосходит все разумные пределы, и помешать ему уничтожить Рамзес не удастся. Поэтому придется ограничиться выполнением опционального задания и заняться улучшением личной статистики, отстреливая шиванские истребители.

Миссия 15

First Strike

Командование Земных сил серьезно озабочено появлением крейсера Таранус в пределах обитаемого космоса. Он являет собой серьезную опасность для транспортов Альянса. Необходимо лишить его возможности к бегству, уничтожив двигатели (опциональная задача) и захватить его. Дабы свести потери кораблей, оснащенных бомбами нового класса, к минимуму, желательно перед захватом уничтожить все оружейные установки крейсера (опциональная задача).

На поле боя, помимо Тарануса, находится несколько подразделений вражеских истребителей. Не обращая на них внимания, всем кораблям приказывайте напасть на Таранус, а сами отстреливайте истребители, не приближаясь к крейсеру. Как только будут уничтожены все оружейные башни Тарануса, появится буксир. Однако он недостаточно мощен, чтобы отбуксировать это громаду к подпространственному туннелю.

К этому моменту будет уничтожено приблизительно 75% земных кораблей, поэтому придется вызывать подкрепление. В ожидании большого буксира необходимо с помощью вновь прибывших кораблей

удерживать на расстоянии от беспомощного крейсера вражеские корабли. Как только буксир начнет транспортировку Тарануса к туннелю, отступайте и занимайте круговую оборону вокруг крейсера. Если все сделать правильно, то буксир уйдет в подпространство за несколько секунд до появления большой группы бомбардировщиков, от которых придется по-

стыдно удирать. Но это не страшно — и главная, и опциональная задачи уже выполнены.

Миссия 16

The Aftermath

К сожалению, захват Тарануса привел к серьезным неприятностям. Взбешенные потерей стратегически важного судна, шиваны атаковали научно-исследовательскую базу Tombaught, где проводились исследования захваченного крейсера. Спасти удалось лишь немногим.

Но это только вершина айсберга. Шиванам удалось захватить около 20 планет Альянса. Судьба колонистов пока неизвестна.

Необходимо сопроводить три корабля с выжившими людьми со станции Tombaught. На окраине системы корабли с людьми встретит васуданский дестроер Pinnacle. Дабы обеспечить безопасный отход кораблей, крайне желательно уничтожить все встретившиеся по дороге шиванские истребители.

Все достаточно просто. На протяжении полета до места встречи будут прилетать группы истребителей по 3–6 штук. Если не мешкать, то все три корабля с людьми достигнут цели.

Миссия 17

The Big Bang

Станция Альянса Азимов (Azimov) внезапно была атакована шиванами. На станции ведутся научные исследования, жизненно важные для выживания всей нашей расы. Необходимо немедленно очистить от противника данный сектор, чтобы спасательный корабль мог эвакуировать персонал. Времени на подготовку нет, потому в вашем распоряжении будет только 5 истребителей.

Первым делом придется отогнать от станции несколько истребителей-асов. Стреляют они очень хорошо, поэтому старайтесь расстреливать их ракетами с дальней дистанции. После прибытия спасательного корабля следуйте за ним, пока он не уйдет в подпространство. С ве-

роятностью 50% вражеские бомбардировщики нападут на него непосредственно перед прыжком в подпространство, и если вас не будет рядом... Хотя, если лень возится самому, можно направить в качестве сопровождающих все ваши истребители. Но если хочется медаль, то придется воевать лично.

Миссия 18

La Rudta Della Fortuna

В системе Антаpec (Antares) разведка обнаружила небольшую базу группировки Hammer of Light. Необходимо полностью очистить данный район от повстанцев.

В начале миссии сразу выясняется, что вместо группы разобренных пиратов вам предстоит сражение с добрым десятком шиванских истребителей и двумя крейсерами. Единственный плюс — шиване уже уничтожили повстанцев. Это первая миссия, где просто необходимо сменить корабль, который предлагается по умолчанию, на бомбардировщик Medusa. Иначе справиться с крейсерами не удастся.

Миссия 19

Where Eagles Dare

Необходимо уничтожить конвой с грузом, принадлежащий Hammer of Light, до того, как корабли достигнут подпространственного туннеля.

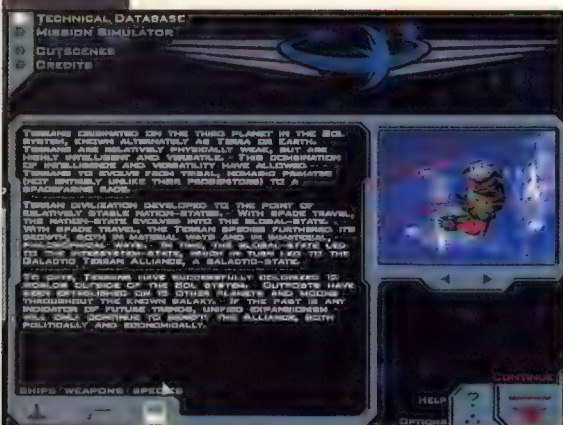
Прохождение этой миссии напрямую связано с вашим умением обращаться с кораблем поддержки. Придется уничтожить 6 крейсеров класса Taurus. Сделать это можно лишь с помощью ракет, которых на борт истребителя влезает 15 штук. Конечно, на бомбардировщике можно увести больше, но вот незадача: крейсер, как правило, активно отстреливается, а у бомбардировщиков элементарно не хватает скорости, чтобы уйти, скажем, от самонаводящейся ракеты.

Миссия 20

Tenderizer

Шиванские силы захватили планетную систему недалеко от звезды,





где находится родная планета васудан. Мы должны помешать им захватить этот мир, и не только из-за того, что мы люди. От родного мира васудан уже совсем недалеко до Земли... Разрушитель Galatea направляется к Васудану, чтобы усилить своим присутствием планетарную оборону. Но шиванами захвачены почти все подпространственные туннели в районе, а оставшиеся постоянно подвергаются атакам. Подпространственный туннель, который командование избрало для перехода Galatea, защищен стационарными орудиями. Необходимо исследовать эти установки (опциональная задача) и обеспечить безопасный переход разрушителя, расстреляв все, что движется и, при этом, не является земными или васуданскими кораблями. При полете к стационарным установкам держите палец на кнопке выстрела — это ловушка, и сразу после опознания по вам откроет огонь в прошлом земное орудие. После этого придется пережить нападение полутора десятков истребителей. Экономьте ракеты: они вам понадобятся в дальнейшем. После прибытия Galatea все усилия сосредоточивайте на уничтожении кораблей из группы Cancer. Это камикадзе, которые, врезаясь в разрушитель, причиняют ему немалый урон.

Но главная опасность впереди. Корабль под названием Mauler — летающая бомба. Пока истребители

будут отвлекать ваше внимание, он попытается тихо подлететь к Гала-тее и прикрепиться к ее корпусу. Если ему это удастся, то миссию можно считать проваленной. У Mauler'a очень сильная броня, поэтому, как только он появится на радаре, бросайте все и начинайте планомерный обстрел летающей мины. Вот тут-то и понадобятся сэконоленные ракеты. На вызов корабля поддержки и пополнение запаса ракет времени не будет, поэтому старайтесь не промахиваться.

Миссия 21 Shell Game

После того, как Galatea уйдет в подпространство, с вами свяжется представитель командования и сообщит, что, по их данным, в этот район сейчас прибудет шиванский конвой во главе с разрушителем Ева (Eva). Вы должны попытаться уничтожить крейсер. Но, как только земные истребители приближаются на расстояние выстрела, крейсер исчезает. Задержать его невозможно.

Теперь командование решает задержать груз. Для этого нужно уничтожить транспорты, не повредив контейнеры с грузом, и сохранить их до прибытия земных буксиров. С транспортом разберутся ваши подчиненные. При попытке пристыковаться к контейнеру два земных буксира взорвутся. С этим сделать ничего нельзя, и не пытайтесь.

Миссия 22 Enter the Dragon

Командование решило, что для дальнейшего развития земной техники необходимо захватить один из шиванских истребителей и исследовать его. В системе Денеб (Deneb) разведка обнаружила ремонтный корабль Shakti, на котором производится восстановление шиванских истребителей. В том районе сосредоточено около 10 полусломанных кораблей, в том числе и Arjuna 1 Fighter — истребитель класса Dragon. Ваша задача: уничтожить ремонтный корабль и захватить истребитель Arjuna.

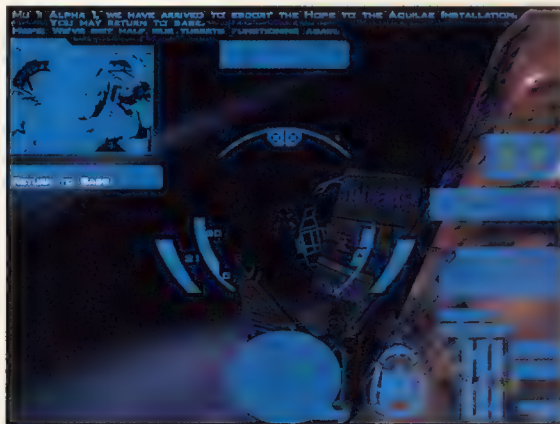
Уничтожение ремонтного корабля можно поручить подчиненным. Arjuna, несмотря на повреждения, передвигается очень быстро, поэтому отстрелить ему двигатели довольно сложно. Как правило, он летает в толпе других врагов, следовательно, воевать придется очень осторожно. Но не это главное. Как только Arjuna будет обездвижен, все оставшиеся в живых вражеские

корабли попытаются его уничтожить. Старайтесь не подпускать к нему бомбардировщики — две бомбы и миссия провалена.

Миссия 23 Playing Judas

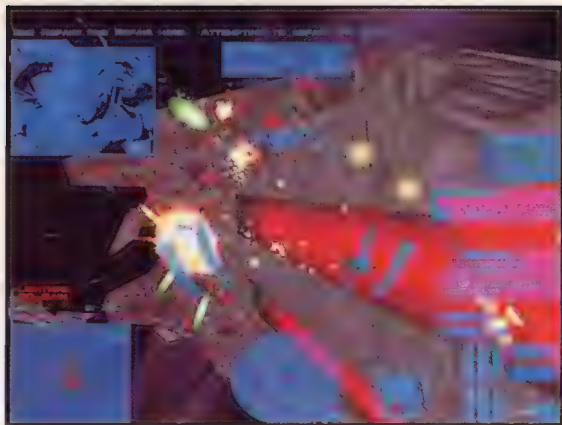
Захваченный истребитель оказался очень кстати. К сожалению, ученые Альянса не смогли полностью разобрать в его вооружении, поэтому сейчас на нем установлено стандартное для земных истребителей оборудование. Шиване начали активную переброску техники в звездную систему, расположенную неподалеку от родной планеты васудан. Чтобы подготовить адекватную линию обороны, Альянсу необходимо точно знать, сколько и каких кораблей прибывает в этот сектор.

Необходимо проникнуть к подпространственному тоннелю, захваченному неприятелем и произвести подсчет вражеских кораблей. Нельзя приближаться к вражеским истребителям: на близком расстоянии их сканеры способны засечь человека внутри корабля. Если это произойдет, то пилот не проживет и минуты. В начале миссии для сканиро-



вания доступны только грузовые контейнеры. Но не стоит увлекаться ими, так как в этом случае у вас не хватит времени на то, чтобы догнать прибывающие транспорты. Необходимо все время отслеживать перемещение вражеских истребителей, у них есть дурная привычка подлетать сзади, обнаруживать постороннего внутри их истребителя и открывать отчаянную пальбу. Серьезные проблемы начнутся вместе с прибытием разрушителя класса "Demon" — Eva. После того, как вы его исследуете, у вашего полуразломанного истребителя откажут подпространственные двигатели. И это еще не все. Совершенно внезапно появится Lucifer, монстрообразный корабль, который в одиночку опаснее всего остального шиванского флота. Отсканировав его, вам предложат укрыться в одном из многочисленных доков, в которых на





Lucifer'e хранятся истребители. Но вы обнаружены, и не остается ничего другого, как убежать с помощью неожиданно заработавших двигателей.

Миссия 24 *Evangelist*

Присутствие крейсера Eva в системе Deneb представляет собой серьезную опасность для населения Васуды. Крейсер необходимо уничтожить любой ценой! Очень простая миссия. Залетаем с той стороны, где у Eva нет орудий, и, не торопясь, расстреливаем бомбами Tsunami. 20 бомб должно хватить. Сразу после занятия огневой позиции необходимо вызвать корабль с боеприпасами, чтобы в дальнейшем не тратить время на ожидание.

Миссия 25 *Doomday*

Пока все войска были заняты борьбой с Eva, вероломные шиване атаковали станцию Galatea. Ее необходимо защищать до тех пор, пока не прибудет спасательный корабль и не эвакуирует персонал.

Миссия непроходима. Почти сразу прилетает Lucifer, и все попытки спасти Galatea сразу оказываются бесполезны. Однако имеет смысл посылать вражеские истребители, дабы улучшить статистику.

Миссия 26 *Exodus*

После нападения шиванов Васуда стала практически необитаемой. Однако некоторые смогли выжить. Необходимо обезопасить отлет спасательных кораблей и удерживать сектор до прибытия подкрепления (опциональная задача).

Главная хитрость в этой миссии — вовремя вызывать корабль поддержки. Между схватками будут промежутки где-то в полминуты, и этим надо пользоваться. Выжить можно только за счет ракет, и никак иначе.

Не спешите улетать, когда вам покажется, что все уже сделано. Приблизительно через две минуты

прилетит какой-то важный васуданский транспорт, и если его спасти, то васудане будут очень рады. Несмотря на то, что в любой момент в этой миссии можно вызвать подкрепление, без крайней необходимости этого делать не надо. По словам командования, "кораблей и так мало, а уж если каждый командир крыла будет звать на помощь при одном только взгляде на врага, то тут никаких истребителей не напасешься".

Миссия 27 *Last Hope*

Надо в течение некоторого времени сопровождать васуданский разрушитель Норе. Командование обещает, что серьезных проблем быть не должно. Когда оно так обещает — жди неприятностей. И точно. Дестроер Норе появляется полуразрушенным, и не только не может оказать помощь, но и сам нуждается в активной защите. Более того, у него повреждены подпространственные двигатели и орудийные турели, поэтому он не может даже уйти от преследования. Зато уже вызван ремонтный корабль, который тоже нужно оберегать. Сама миссия довольно сложна. Непрерывный тяжелый бой, где все зависит не только от вашего мастерства пилота, но и от везения. Если вражеский крейсер выйдет из подпространства в 6 километрах от вашего истребителя и в 200 метрах от васуданского разрушителя, то последнего спасет только чудо. А так происходит раз пять-шесть на протяжении миссии. Можно облегчить себе жизнь, приказав всем остальным истребителям нигде не отлетать от разрушителя и охранять его как зеницу ока. Но и то им придется об этом все время напоминать, ибо они тоже жаждут повоевать, и в пылу сражения с легкостью бросают свой пост. Подкрепление вызывайте только в крайнем случае: ваше начальство с легкостью лишает медали, если злоупотребить помощью.

Миссия 28 *A Failure to Communicate*

Крупное поселение васуданских беженцев под названием Acuilaе Installation внезапно атаковано разрушителем класса Demon Lucifer. Необходимо любой ценой спасти васудан, которые находятся в этом поселении.

Все было плохо с самого начала и стремительно становилось хуже

и хуже. Начнем с того, что Acuilaе Installation была уничтожена через несколько секунд после вашего прибытия. Единственное, что оставалось сделать — это попытаться спасти те спасательные капсулы, которые успели эвакуироваться. Таких было немного.

Acuilaе Communication Center — последний оплот Альянса в данном секторе. Именно с помощью этой станции обеспечивается связь в данном регионе космоса. Но и тут ничего нельзя сделать. Станция связи слишком далеко, и долететь к ней истребители Альянса успевают в лучшем случае одновременно с врагом. Но врагов больше и они не боятся смерти.

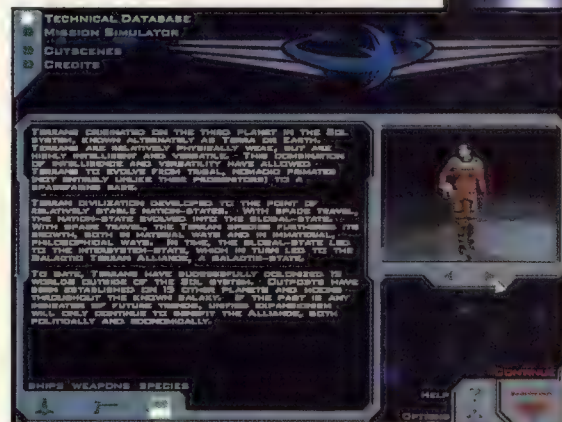
Станция будет уничтожена через несколько минут, если только... В общем, надо грамотно отдавать приказы. Приказ должен быть не "Уничтожить врага", а "Охранять станцию", причем повторять его надо каждые несколько секунд, так как ваши подчиненные — люди увлекающиеся, и все время норовят умчаться в погоню за каким-нибудь мелким истребителем.

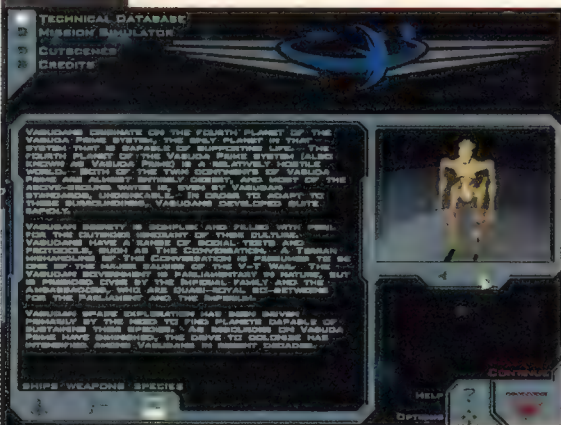
Миссия 29 *Reaching The Zenith*

Альянс терпит одно поражение за другим. Мы вынуждены отступать на всех фронтах. Зона пространства, контролируемая нашими войсками, сужается с каждым днем. И, что еще хуже, это пространство со всех сторон окружено группировками шиванских войск. Ситуация близка к критической.

Существует единственный шанс исправить положение. Наша разведка обнаружила, что подпространственный туннель у Deneb'a, ведущий к Altair'у, охраняется только одним шиванским крейсером Zenith. Если его обезоружить (основная задача) и уничтожить (опциональная задача), то ситуация может измениться.

Идея следующая. Направляем всех подчиненных вперед, чтобы они завязали драку с истребителями противника. Через одну-две мину-





ты, когда местность немного расчитается, нужно подлететь вплотную к крейсеру, развернуться параллельно ему, синхронизировать скорости и спокойно стрелять по выступающим деталям корпуса до тех пор, пока все не взорвется. При этом не надо забывать о противоракетной системе, ибо, в отличие от лазерных установок, у ракет нет "мертвой зоны" поражения. Затем прилетит еще один крупный бомбардировщик, но, если подзаправиться ракетами, проблем с ним не будет.

Миссия 30

Running the Gauntlet

В этом секторе космоса расположена научная станция. Необходимо эвакуировать ученых и их записи со станции и обеспечить спасательным кораблям безопасный отход к подпространственному туннелю.

Летать самому не имеет смысла. Так, разве что кто-нибудь подвернется... Главное — это сразу разделить все имеющиеся в наличии корабли на две равные части и приказывать им охранять оба спасательных судна. Далее ничего делать не нужно до появления Lucifer'a. Разрушитель прилетит и сразу выпустит тучу истребителей, на которые имеет смысл натравить резервное подразделение кораблей. Если все сделать правильно, то дадут звание старшего лейтенанта.

Миссия 31

Black Omega

Как выяснилось, все ученые не уместились на двух кораблях. Необходимо сделать еще один рейс и забрать оставшихся. К сожалению, пространственный туннель в этом секторе космоса контролируется повстанцами из группировки Hammer of Light. Более того, здесь же находится и один из самых крупных повстанческих крейсеров, Anvil. Ваша задача: обеспечить безопасный отход двух кораблей с людьми и, по мере сил, уничтожить крейсер.

Первое: у противника только 4 бомбардировщика и нет возможности получить подкрепление. Поэтому,

если с самого начала уничтожить это звено, то за судьбу транспортов с людьми можно не беспокоиться. Второе: Anvil не столь неуязвим, как кажется. После того, как разберетесь с первыми волнами истребителей, дайте команду всем кораблям, кроме одного звена, которое охраняет транспорты, атаковать крейсер. Через 15 секунд после начала атаки подлетаем со стороны дюэ (именно там, туда ракеты с трудом "дотягиваются"). Между соплами у крейсера есть углубление, куда не могут попасть лазеры, а только изредка залетают ракеты, но и этот вопрос легко решается с помощью противоракетной системы.

Сидим в углублении, тихо стреляем бомбами по кораблю до тех пор, пока у крейсера не останется 30% жизни. В этот момент начинается отчаянная стрельба по вашему укрытию, вражеские истребители, не стеснясь, бьют по крейсеру — лишь бы вас зацепило. Поэтому желательно быстро отлететь приблизительно на километр и оттуда, постреливая, наблюдать за гибелью монстра.

За уничтожение крейсера дают звание "Commander".



Миссия 32

Clash of the Titans

Шиванской разведке удалось, наконец, точно определить местоположение Солнечной системы. Lucifer направляется к Земле. Существует только один шанс предотвратить катастрофу...

Теоретически, разрушитель Bastion может уничтожить Lucifer. Но для этого его нужно доставить к месту схватки в неплохом состоянии, иначе все это не имеет смысла. Ваша задача — сопроводить Bastion к месту встречи с Lucifer.

Очень сложная миссия. С самого начала надо отдать приказ всем истребителям охранять Bastion. А самому придется отслеживать появление бомбардировщиков и, по возможности, отстреливать до того, как они приблизятся на расстояние вы-

стрела к дестроеру. К сожалению, это не так просто, как кажется на первый взгляд — бомбардировщиков очень много!

Самое главное в этой миссии — сохранить хотя бы несколько ракет, ибо возможности подзаправиться у вас не будет, а в следующей миссии ракеты очень пригодятся.

Миссия 33

The Great Hunt

Ничего особенного. Однообразное и утомительное сражение с истребителями противника. Они пристают к Bastion'у, а вы стараетесь не подпускать их близко.

Миссия 34

Good Luck

Финальная схватка. Дрожат миры и рушатся вселенные.

К сожалению, Bastion не сможет принять деятельного участия в уничтожении Lucifer'a. Все придется делать самому.

Времени нет, поэтому последняя схватка будет проходить в подпространстве. Новых элементов в тактику боя это не добавляет, разве что пространство ограничено силовым полем, из-за чего особенно поманев-

рировать не удастся. В вашем распоряжении с десяток истребителей. Чтобы Lucifer был уничтожен, надо один за другим расстрелять 5 генераторов силового поля, которое, собственно, и позволяет кораблю путешествовать вне обычного пространства, не распадаясь на атомы при выходе.

Делается это следующим образом. Все истребители направляем атаковать подсистемы

разрушителя. Пока вражеские корабли в панике летают вокруг, аккуратно начинаем расстреливать генераторы. На все про все отведено только 10 минут. Если не успеете — Lucifer выйдет в обычное пространство и с Землей можно попрощаться.

Главная подлость заключается в том, что часть генераторов расположена с одной стороны Lucifer'a, а остаток — с другой. По прицелу сначала сложно определить, с какой стороны лучше стрелять, поэтому, если видите, что "здоровье" у генератора убывает подозрительно медленно, имеет смысл попробовать пострелять с другой стороны.

Поздравляем, пилот! Вы в очередной раз спасли Землю!

До завтра.

на основе бета-версии

Рождественский Дух Прошлого

Mortal Kombat 4

Жанр	аркадный файтинг
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Midway & Accolaim
Системные требования	Pentium 133, 32Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	Hot-seat Windows 95

От редакции

Сколько времени прошло с момента появления Mortal Kombat 3! По меркам мира компьютерных игр — не одно тысячелетие.

В Mortal Kombat 3 люди играют до сих пор. И немудрено: несмотря на вопиющую двухмерность, за которую в наше время бьют подсвечниками, это до сих пор один из лучших, если не самый лучший файтинг на PC.

Вообще, этот жанр в последнее время переживал не лучшие времена. Virtual Fighter 2, Last Bronx, Fighting Force — игры, конечно, неплохие, но, что уж там говорить,

не блестящие. А бурного восторга они не вызывают по очень простой причине: копия не может быть лучше оригинала. Все они конвертированы с приставок — с Sega, с Sony Playstation... Да и то, перенос стал возможен только после появления такой приятной железки как 3Dfx.

С момента появления Mortal Kombat разработчики грозили игрокам пальцем и обещали, что когда-нибудь, если будете себя хорошо вести, мы выпустим четвертую часть игры. Которая будет ну очень хорошая. Прямо лучше третьей.

Пару дней назад к нам в редакцию совершенно случайно попала закрытая бета-версия Mortal Kombat 4, предназначенная исключительно для игровых журналов. Народ немедленно впал в экстаз и начал ее играть. И вот, после нескольких суток непрекращающихся криков "Well done" и "Outstanding" мы готовы поделиться с общественностью тем, что удалось увидеть и почувствовать.

Долго решался вопрос, кто именно выступит "гласом народа". Спорили громко и безрезультатно, пока не пришел Дух и не сказал: "Ша! А вот кого в Mortal Kombat 4 обыграть?!"

И ведь действительно обыграл, подлец! Ну и пришлось отдать игру на растерзание Духу.

Что было...

Mortal Kombat 4 с момента появления самых первых упоминаний о нем позиционировался как хит. Это и понятно: первая и третья часть игры имели потрясающий успех, принеся создателям не один миллиард(!) долларов прибыли. Разработчики, уверовав в свои силы, сразу сказали, что игра будет, что называется "The best of...", и тем самым со-

вершили серьезнейшую ошибку. Они просто забыли, что существуют конкурирующие конторы, которым тоже хочется немного денег.

Скоро на PC выйдет игра — самый реалистичный файтинг за всю историю этого жанра. Это Tekken 3. О нем знают даже те, кто на дух не переносит приставки (а Tekken 3 — игра для Sony Playstation). Это не просто конкурент, это очень серьезный конкурент. И пока можно с сожалением констатировать, что, по крайней мере, на уровне бета-версии, Mortal Kombat 4 по некоторым параметрам отстает от приставочного пришельца.



Что есть...

Предыстория. Она по-прежнему лаконична и ни к чему не обязывает.

Тысячи лет назад в битве с павшим древним богом по имени Shinnok Raiden что-то там сделал неправильно, и тех пор он считает себя ответственным за гибель какой-то древней цивилизации, несмотря на то, что Shinnok был заточен в Netherrealm и не мог больше претворять в жизнь свои зловещные планы.

Теперь, после позорного поражения Shao Kahn'a (весь позор заключается в том, что побили его простые земные бойцы), Shinnok сумел освободиться из заключения. Война вспыхнула с новой силой, и в этот раз Древний Бог может быть повержен только усилиями воинов, закаленных в боях с Shao Kahn'ом.



Персонажи

Состав игроков заметно поменялся. Очень жаль, что исчезли некоторые любимые народом люди и не совсем люди. Появилась масса пришлового народа, который хоть и интересен сам по себе, но не может заменить некоторых героев прошлых серий.

Shinnok

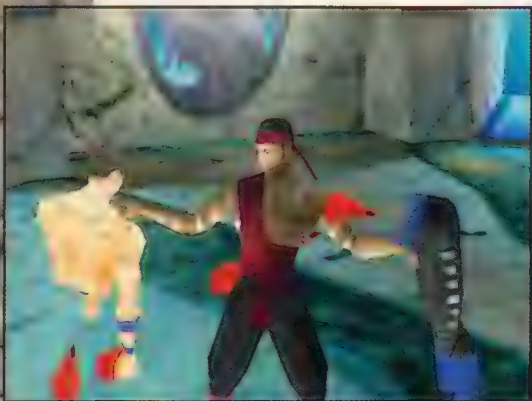
Заточенный за свои преступления в Netherrealm, Shinnok сумел освободиться с помощью верного адепта Quan Chi и захватил Реальность, известную как Edenia.

Оттуда он начал войну против Древних Богов, ожидая удобного момента, чтобы попытаться уничтожить своего самого старого врага, Бога, который оказался сильнее в прошлой схватке — Raiden'a.

Kai

Член секретного общества White Lotus Society, который осваивал тайнства боевых искусств под руководством великих мастеров Азии. Он покинул дом после

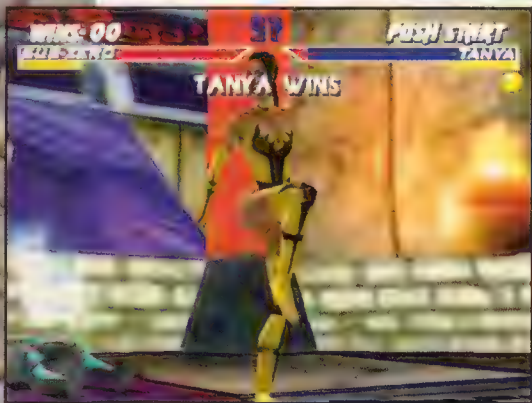
встречи со своим другом Liu Kang'ом в Америке. Теперь он вернулся из странствий и присоединился к Raiden'у, чтобы помочь ему в его битве с Shinnok'ом.



Игровой процесс

Главное нововведение — это трехмерность. Действительно, все стало полигональным — окружение, персонажи, оружие... Да вот только на игровом процессе это практически не отразилось. По-прежнему бои идут на одной линии. Появилась возможность делать шаг в сторону. Вопрос: зачем его делать, если противник автоматически разворачивается так, чтобы оказаться на линии удара?

Вторая новость — появилось оружие. Теперь любой персонаж может достать из широких (или не очень) штанин какое-нибудь колюще-режущее приспособление и начать им размахивать. Оружие можно выбить из рук противника, после чего его сможет исполь-



зовать тот, кто первым подберет. Стиль боя подручными приспособлениями зависит от бойца, а не приспособления.

Увы, при игре с живым, а не компьютерным оппонентом поднять упавший меч очень сложно, равно как и достать его. И первое, и второе действия требуют времени, а, учитывая сохранившуюся “кузнечиковость” прыжков, противник спокойно может преодолеть весь экран за считанные доли секунды.

Появились признаки того, что разработчики прослышали о таком понятии, как “интерактивное окру-

жение”. На некоторых аренах под ногами валяются камни или отрубленные головы, которые можно поднимать и бросать по адресу соперника. Другой вопрос, что поднять камень ничуть не проще, чем вытащить меч.

К вопросу о реалистичности. С ней все так же туго. Незвестно, можно ли считать это недостатком, но обилие разнообразных подручных приспособлений и заклинаний превращают Mortal Kombat 4 в простую аркаду. В принципе, и третья часть игры была в значительной степени аркадной, но здесь эта черта достигла своего апогея.

Вообще, Mortal Kombat 4 очень похож на третью часть, за исклю-

чением нескольких, в достаточной степени незначительных аспектов игры. Совершенно не изменилась тактика боя — компьютер всегда можно или “запрыгать” на смерть или победить каким-либо одним приемом (каким именно — зависит от выбранного бойца).

Связки (комбинации ударов) производятся путем нажатия в очень быстром темпе кнопок и их сочетаний. Это достаточно неудобно, в пылу боя правильно “набить” сочетание из 5–7 клавиш вам никто (ну, кроме компьютера, разумеется) не даст. Вероятно, удобнее было бы “повесить” связки на специальные клавиши, но это невозможно по одной простой причине.

В МК2 управляющих кнопок было 9 — направления движения, четыре

Raiden



Бог Грома вернулся на Землю после уничтожения Shao Khan'a. Но недолго длилось его мирное существование. Войска Shinnok'a под предводительством Quan Chi напали на Древних Богов. Raiden остался

один. Теперь он должен узнать, кто сумел выжить, и помочь спасшимся победить Shinnok'a, покончив с многотысячелетней войной. Сделать это можно только с помощью простых людей...

Liu Kang



После турнира Mortal Kombat Liu Kang отправился в реальность Edenia, где попытался спасти принцессу Kitana, захваченную в плен Quan Chi. Потерпев неудачу, Liu вернулся на Землю и проводил годы

в поединках с лучшими бойцами. Теперь он помогает Raiden'у в его борьбе, но при этом не забывает о своей мечте — освободить Kitana'у.

Reptile



Генерал армии Shinnok'a, Reptile — последний представитель когда-то могущественной расы. Он был изгнан в Netherealm в наказание за геноцид по отношению к некоторым расам. Ответ-

ственный за гибель миллионов живых существ, Reptile — один из самых опасных союзников Сил Тьмы.

Scorpion



Мертвый Ниндзя. Quan Chi сделал ему предложение, от которого он не смог отказаться — жизнь в обмен на преданное и бессрочное служение Силам Тьмы. Однако истинные намерения Scorpion'a остаются

тайной как для Raiden'a, так и для его нанимателей.

Jax



Когда Sonya исчезла, преследуя последнего живого члена организации Black Dragon, майор Jackson Briggs без колебаний последовал за ней. Вскоре он нашел Sonya и был вынужден присоеди-

ниться к ней в схватке против армии Shinnok'a, от исхода которой зависело само существование Земли.

Reiko



Второй генерал армии Shinnok'a, Reiko командовал Силами Тьмы в битве с древними богами.

Неоднократно убитый, он каждый раз оживал и возобновлял борьбу против земных войск.

Johnny Cage



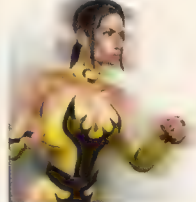
После поражения Shao Kahn'a, душа Johnny оказалась свободна и отправилась на небеса. Оттуда он увидел, что происходит что-то непонятное, и начал искать Raiden'a, чтобы тот помог ему опять стать материальным. Судя по всему, Raiden ему помог.

Jarek



Последний оставшийся в живых ученик и член клана Капо. Jarek'a преследовали Специальные войска по главе с Sonya Blade за его преступления против человечества. Однако затем Sonya немного отвлеклась на решение более насущных проблем, и Jarek присоединился к земным бойцам в их битве против Shinnok'a.

Tanya



Дочь посла Edenia в нашей реальности. Зачем она вообще впуталась в эту историю — непонятно.

Fujin



Известный как Бог Ветра, Fujin присоединился к Raiden'у, как последнему выжившему древнему Богу. Теперь он готовится к последней битве между силами света и адской армией Shinnok'a.

Sub-Zero



После поражения Shao Khan'a земными бойцами, клан воинов Sub-Zero, известный как Lin Kuei, распался. Но теперь ледяной воин опять решил попытаться счастья, на этот раз с войсками Quan Chi. Также он является хранителем секретов, полученных от своего предшественника, — секретов, от которых, возможно, зависит судьба не одной реальности.

Quan Chi



Черный маг, Quan Chi использовал свои таланты, чтобы освободить Shinnok'a из заключения. В обмен на эту услугу Shinnok дал ему звание архимага своей только зарождающейся империи.

Sonya Blade



Помогает бедным и кормит голодных. Должна прожить достаточно долго, чтобы успеть предупредить правительство о новой опасности в лице Quan Chi.



удара и блок. В МК3 — 10 — прибавился бег. В Mortal Kombat 4 их 12 — появились клавиши "шаг влево" и "шаг вправо". Для справки: на руках пальцев 10. Эти самые шаги можно выполнять комбинациями других кнопок, но это откровенно неудобно.

Остался знаменитый кнопочный глюк, которым всегда славился сериал МК. Если один игрок нажимает слишком много кнопок на клавиатуре, то второй оказывается полупарализован.



2D со свойствами 3D или наоборот?

Того, кто в 1998 году выпустил спрайтовый файтинг, игровая общественность просто запинает. Создатели МК4 это отлично понимают, но, к сожалению, выводы делают неправильные.

Фактически, МК4 — это двухмерный файтинг на трехмерном движке. Движок поддерживает 3Dfx и без него работает только в разрешении 320X200, производя при этом совершенно отталкивающее впечатление.

Акселерированная графика выглядит на порядок лучше. Но и здесь сказывается то ли недоработанность beta-версии, то ли еще что, но глюками игра просто кишит. Про героев, которые хладнокровно проходят сквозь

стены, и девушек с торчащими из "нижней части спины" плоскостями я просто молчу. Но вот то, что при ударе ногой у Сони изображение ног просто совмещается, после чего меняется местами, из-за чего сия дева несколько мгновений располагает только одной задней конечностью, — это уже, простите, не глюк. Это анимация модели выполнена столь необычным и некрасивым образом.



Тени. Катастрофа. Синонимы. Это надо исправлять, и исправлять немедленно. Черные сочетания прямоугольников на полу, двигающиеся синхронно с героем (хоть это хорошо), выглядят, по меньшей мере, странно.

Герои сделаны с использованием технологии Motion Capture. Жаль только, что люди, с которых снимали движения, так некрасиво двигаются. Некоторые бойцы — не будем показывать пальцем, но это просто бросается в глаза — кимоно никогда не видели, так что уж там говорить о красивых ударах ногами! Правда, это относится далеко не ко всем персонажам, к примеру, Raiden очень хорош.

В игре очень много недоработок, которые достаточно легко поддаются корректировке, и еще больше погрешностей, которые корректировке поддаются с трудом. Честно говоря, многие надеялись на большее.



Private Wars

Жанр	симулятор боевых действий
Издатель	не объявлен
Разработчик	TS Group, inc
Дата выхода	не объявлена Windows 95

На дворе 1990 год. Мир сильно изменился с тех пор, как варвары напали на Рим. Как ни странно, гигантские корпорации все еще не обладают абсолютной властью. Microsoft, Intel и General Electric — влиятельные организации, но отнюдь не вершители судеб человеческих.

К сожалению, еще никто не избрал эликсир бессмертия. Возможно, что где-то в темных и сырых подвалах Microsoft'a злые маги корпят над составом, который даст возможность Владыке Биллу продолжать неустанные попытки завоевания планеты, но пока об этом ничего не известно.

Постарел и некий сотрудник Секретной службы США. Отдав 25 лет жизни службе отечеству, он приобрел немалый опыт, сумел сохранить здоровье, но... кого это, в конце концов, волнует? Никого. Ему выписали приличную, даже по штатовским меркам, пенсию и поселили в маленьком уютном домике на окраине провинциального городка.

Но никак не могла успокоиться душа старого воина. Каждый вечер он смотрел телевизор: бесконечные грабежи, насилие над личностью,

ленькое такое агентство, которое сможет выигрывать мини-войны, столь нередкие в последние годы? Торговцы наркотиками в Колумбии, похитители детей в Сиэтле — гонять регулярную армию, чтобы разобраться с одним-двумя негодяями, слишком жирно. А для меня — в самый раз".

Клиентов оказалось больше, чем достаточно.

От слов к делу

Такова предыстория игры, которую разрабатывает компания TS Group, inc, возглавляемая, кстати, нашим соотечественником Сергеем

Тельство Соединенных Штатов Америки. С одной стороны, это приятно и престижно, а с другой...

Как вы думаете, на кой сдались ваши отставные бойцы министру обороны, если у него в подчинении находится несколько бригад спецназовцев? Все очень просто: вашим подопечным дают те задания, которые правительство не может решить официальными путями. Если тихо удастся кого-то там "шлепнуть" — замечательно, честь вам и хвала, да и денег заказчики не пожалеют. Но не дай Бог о деятельности отряда станет известно старушке по имени Общественность. Сожрет живьем, а недавние наниматели попрыгают на косточках.

Разумеется, от любой миссии можно отказаться. Правда, неизвестно, как это отразится на репутации фирмы и, соответственно, на количестве клиентов. Пока неясно, будет ли возможность хотя бы приблизительно прогнозировать реакцию клиентуры на согласие/несогласие выполнить то или иное задание. Возможно, будет некий аналог промышленного шпионажа, когда за определенную (и весьма значительную!) сумму денег вам сообщат, стоит браться за данное конкретное дело или дешевле подождать.

Когда игрок успешно выполнит несколько однотипных миссий (скажем, захват террористов), то все будут знать, что лучше вас никто террориста не поймают. А если все наоборот (15 бандитов сумели скрыться), обыватели предпочтут обращаться за помощью в полицию, а не звать наемников.

В Private Wars планируется около 25 миссий. Придется поехать в Южной Америке, на Аляске, в Швеции, Азербайджане, Японии и во многих других странах. Каждую страну можно узнать по "внешнему виду" и архитектуре построек.

Смена дня и ночи. Эта "приятность" уже встречалась в RTS, но в 3D-action она появится впервые, да еще станет важным элементом игрового процесса. Хотите пример? Вот вам пример.

Задача: захватить лабораторию по производству наркотиков и уничтожить наркобарона. Можно сбросить десант на парашютах днем. В светлое время суток часть противников удастся расстрелять прямо



Титовым (Sergey Titov):

Private Wars — симулятор боевых действий отряда спецназовцев с элементами экономической стратегии. Во! Звучит! Сами разработчики говорят, что игра во многом похожа на относительно недавно появившийся Spec Ops U.S. Army Rangers. Но это не делает Private Wars менее интересной.

Игроку придется возглавить отряд наемников. Даже нет, не совсем так: ему придется стать отцом своего отряда. А вы как хотели? Есть лю-

дям чего-то надо, патроны и электробритвы покупать каждую неделю. На все это нужны деньги, и немалые.

Слава Богу, клиентов искать нет необходимости. Ваша контора уже приобрела известность в определенных кругах, и к вам не гнушаются обратиться за помощью даже Прави-

нападения на беззащитных женщин и детей. Его сердце разрывалось от тревоги за свою страну.

Ну не может Американец сидеть, сложа руки, когда на его глазах пинают Американский Образ Жизни. Не смог и наш герой. Он подумал: "А почему бы мне не создать ма-



с воздуха, из снайперских винтовок. Но есть шанс, что и наемникам тоже достанется. А если прибыть к месту действия ночью, то в воздухе ваших солдат никто не заметит, однако и снайперские винтовки окажутся бесполезны.

Это в общем. А теперь подробности.

В бою игрок принимает самое что ни на есть непосредственное участие. Придется научиться совмещать активную стрельбу по врагам с координированием действий своих подопечных. Г-н Титов обещает, что проблем с управлением подчиненными не будет, тем более, что в Private Wars присутствуют три режима иг-

ры: в реальном времени, походовый и аркадный — на выбор игрока.

На протяжении игры можно нанимать около 30 наемников, каждый — со своей биографией, пристрастиями и привычками. К сожалению, пока неясно, будет зависеть эффективность отряда от отношений, сложившихся между солдатами, или нет.

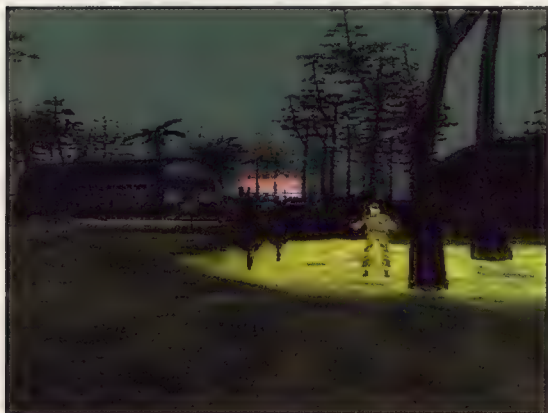
Про AI рассказывать нет смысла — как обычно, обещают золотые горы и малахитовые долины, а что там будет в конечном счете, пока совершенно непонятно, так как единственная демо-версия Private Wars, доступная широким массам, предназначена исключительно для демонстрации возможностей движка.

О движке. На P233 — 10 кадров в секунду. Это серьезный недочет. Ну разумеется, мы все понимаем, «неоптимизированная демо-версия движка для игр следующего поколения» :), но все же недобор.



Графика симпатичная, и не более того. Динамическое освещение, все трехмерное, цветные прозрачные стекла и источники освещения — все это, конечно, хорошо, однако после Unreal криков восторга не вызывает. Добротно сделано, не более того.

Разработчики считают, что, бесспорно, создание интересной игры на основе фэнтезийной или фантастической вселенной — сложное дело. Но еще тяжелее создать хорошую игру на основе реального мира. TS Group, inc честно пытается. Получится ли?



Москва, Центральный Дом художника 16-19 сентября
1-я Международная специализированная выставка
ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР '98

● Электронные игры, игровые приставки и автоматы, картриджи

● Мультимедиа SOFTWARE

● INTERNET и мир развлечений

● Аксессуары

● Компьютерная графика и анимация



1-я Международная
специализированная
выставка

АУДИО-ВИДЕО БИЗНЕС '98

- техника и оборудование
- рынок аудио-видео продукции, лицензирование, информация и реклама
- производство и обеспечение

и конференция
**ЗАЩИТА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ
СОБСТВЕННОСТИ**

проводятся
совместно с выставкой
ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР '98

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА

организатор
выставок **«ЭКСПОСИНТЕЗ»**

тел: (095) 951 3097; тел/факс 953 3266

CARMAGEDDON II

CARPOCALYPSE NOW

Жанр 3D-action
Разработчик Stainless Software
Издатель Stainless Software
Дата выхода третий квартал 1998 года
Windows 95

Carmageddon по праву считается одной из самых кровавых игр за всю историю PC. Непонятно почему, но на экране компьютера попытки сбить людей автомобилем производят более сильное впечатление, чем их расстрел.



Carmageddon запретили во многих европейских странах. В Германии, где существует строжайшая цензура, отслеживающая все продукты, которые могут посеять в неокрепших душах молодых людей зерна насилия, Carmageddon выпустили на прилавки только после того, как разработчики сделали специальное издание игры, где люди были заменены на... роботов. Продано было смешотворно малое количество копий.

Однако пиратский "кровавый" вариант расходился "на ура". Известен случай, когда человек в те дни, поставив немцам мастер-диск, заработал себе на новую машину, исключительно перевозив через границу Carmageddon под видом пособия по садоводству.



Но популярна игра была не только в Германии. Во всем мире игроки осваивали новые приемы наезда на людей и обменивались опытом по Сети. Успех Carmageddon'a был абсолютным.

Можно долго спорить о том, какое влияние подобные игры оказывают на психику людей. Но только это бессмысленно: те, кому нравится, будут играть, а те, кому не нравится, будут плевать.

Видимо именно этими соображениями руководствовалась компания Stainless Software, когда решила сделать вторую часть "хита прошедших дней" с оригинальным названием: Carmageddon II: Carpoocalypse Now. Вропой Carmageddon — это 3D-action, но нестандартный 3D-action. Руководит проектом Мэт Салливан (Mat Sullivan), бывший сотрудник компании Bullfrog Productions.

Как и в первой части, игроку предстоит уничтожить колесами и прочими деталями автомобиля население нескольких городов. Принцип игры практически не изменился, появились лишь незначительные нововведения, которые можно отнести к разряду косметических.

Ваша задача в городе — прикончить как можно больше мирных жителей, набежать подстерегающих игрока опасностей в виде полицейских и других охотников за головами, да просто выжить, наконец! Однако теперь на каждом уровне игроку будут выдавать опциональное задание. Выполнять его не обязательно, но желательно, ибо успешное прохождение каждой миссии принесит игроку дивиденды. Хотя разработчики обещают, что человеку, который просто хочет насытить свою жажду разрушения, подавив прохожих, играть будет очень интересно, даже не следуя сюжетной линии.

Предметом особой гордости разработчиков является дизайн городов и интерактивность окружения. При желании удастся вломиться в дом, пошпозать деревья и раздавить урну. Каждый город моделируется с реального прототипа, и жители этого города будут выглядеть в точности как их реальные собратья. Значит, ждем москвичей в ушанках и с медведями на поводке.)

Модная ныне реалистичность проникла и в жанр "автодавилка". По улицам городов ездят автомобили, ходят прохожие, работают светофоры и метро. Все как в настоящей жизни!

Про интерактивность уже говорили? Хорошо. А про автомобили?

Их будет очень много, причем значительную часть этих аппаратов и автомобилями это назвать сложно.

Адские механизмы, порождение больной фантазии дизайнеров Stainless Software. Как вам понравится гибрид бульдозера, аэроплана и газонокосилки? Можете себе такое представить? Я тоже не могу. Любое транспортное средство поддается усовершенствованию по желанию заказчика, были бы деньги. А их, родимых, придется зарабатывать по старинке, дедовскими методами, из расчета "Пять старушек — рубль". Самые удачливые или умелые бойцы смогут позволить себе собрать автомобиль, полностью. Это будет стоить больших денег, но себя окупит — никакая полиция больше не сможет вам помешать.

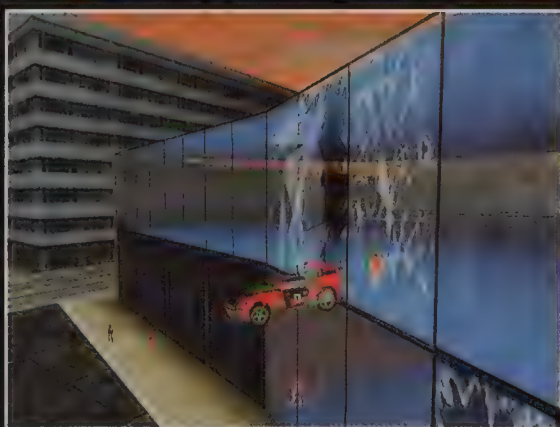
способна вызвать у игрока склонность к насилию. Наоборот, кровавые игры дают возможность людям, жаждущим насилия, выплеснуть свои эмоции в безопасной для окружающих форме. Именно с этой целью дизайнеры Carmageddon II: Carpocalypse Now напудривали более 30 разновидностей приспособления для медленного и кровавого уничтожения себе подобных. Игра уже сейчас, в превентивном порядке, запрещена в Германии, но это не пугает создателей, которые считают, что проблема решится просто: пираты. Локализованных версий иг-



Арсенал оружия значительно расширится, по сравнению с первой частью игры. К примеру, особо продвинутым водителям дадут возможность пользоваться электрогардуном и "кошкой", с помощью которой автомобиль способен передвигаться по вертикальной стене дома. Игра станет еще более кровавой. По словам Мэта Салливана (Mat Sullivan), он ненавидит цензуру во всех ее проявлениях и считает, что никакая, пусть даже самая кровавая игра не

ры не будет, кровь будет везде...

Правда, страшно? Но по-настоящему пугаешься, когда выясняется, что по качеству графики игра превосходит любой из имеющихся на данный момент автомобильных симуляторов. Полностью трехмерный движок, поддержка обеих Voodoo, все мыслимые и не очень спецэффекты делают Carmageddon II: Carpocalypse Now одним из самых вероятных кандидатов на звание "Мочилка года".



К сожалению, все эти красоты требуют очень и очень приличного компьютера. Voodoo 1 разработчики рассматривают как необходимый минимум, а вообще сильно рекомендуют приобрести что-либо посильнее.

Все модели в игре созданы по скелетной технологии, что позволяет расчленять каждую из них на произвольное количество кус-



Carmageddon II: Carpocalypse Now почти одновременно выйдет на всех платформах, которые популярны на сегодняшний день: PC, Mac, N64 и Playstation, однако только версии для PC и N64 будут содержать полный набор спецэффектов. Mac и Playstation просто не справятся с графикой такого качества и детализации.

Поддерживаются все возможные разновидности сетевой игры. Одновременно с выходом релиза, в Internet'e начнут работу несколько серверов для сетевой игры, на которых будут регулярно выкладываться новые карты для Deathmatch'a и TeamPlay'a.

Также разработчики планируют пойти по стопам создателей Total Annihilation и через определенные промежутки времени выкладывать на сайте новые образцы техники, оружия и жертв.

Вместе с Carmageddon II: Carpocalypse Now будет поставляться редактор уровней, с помощью которого любой желающий сможет создать свой собственный город. Самые лучшие любительские работы войдут в add-on к игре, который планируется уже сейчас(!).

Carmageddon II: Carpocalypse Now может не стать хитом только в одном случае — если разработчики сильно запоздают с релизом, и графика успеет устареть. Но если игра выйдет вовремя. Дрожайте, люди и звери, ибо я — подавитель старушек!

Interstate'82

Жанр 3D Action
Издатель Activision
Разработчик Activision
Дата выхода Конец 1998 года
Windows 95

Чего бы там не говорили различные игровые издания, чего бы там не кричали фанаты Action на колесах, но Interstate'76 получился провальной игрой. Причин тому много — достаточно тормозной графический движок, стилизованная, но не ставшая от этого менее угловатой графика. Но самая главная, на мой взгляд, причина — чрезмерная реклама. Разработчики кричали на всех новостных сайтах, что, де, появилась таки наконец игрушка, лучше чем легендарный Deathtrack. И им поверили. Все. И все оказались обманутыми. После этого игру уже ничто не могло спасти. Разработчики из кожи вон лезли — появилась куча патчей, поддержка 3Dfx и более качественный движок. Выпускались новые сборники миссий, но они уже не вызывали столь бурного интереса. Нет ничего хуже, чем обмануть игрока в его чаяниях. Сильно обмануть.

Эпоха Interstate'76 прошла, но сюжетная линия осталась. Причем весьма неплохая. Золотые времена США, как никак. Разработчики не собирались хоронить столь многообещающую идею, и вот, в обозримом будущем нас ждет Interstate'82.

Холодная война и горячие головы

Сюжетная линия Interstate'82 является логическим продолжением Interstate'76, плюс взято несколько исторических элементов, и интерпретировано в обратную сторону. Представьте себе, что история развивалась бы следующим образом:

США проигрывает войну во Вьетнаме и теряет зоны влияния в коммунистической Кубе. В мире происходит смещение ядерного потенциала в сторону Европы. Ситуация обостряется после заявления правительства Кубы о том, что они готовы применить ядерное оружие. США объявляет Кубе экономическую блокаду, но угроза Ядерной войны становится сильнее, нежели это было на самом деле. В такую эпоху, понятное дело, обостряется деятельность политических организаций, которые считают, что преимущество получит тот, кто нанесет ядерный удар первым. По этому поводу увеличивается давление на президента и готовится правительственный переворот. Да, славное было времячко. По дорогам гоняли Шевроле и Кадиллаки, в магазине можно было купить пистолет .45, и отметить сие действие стаканом теплого молока в кафешке напротив. Начало 80-ых, стилизованная одежда и музыка известных композиторов того времени создает неповторимую игровую атмосферу.

Действие происходит в штате Невада. Груз Чемпион, и его команда должны разобраться с мафиозной группировкой, пытающийся свергнуть президента. Вам предстоит пройти множество различных миссий, связанных единой сюжетной линией и разоблачить планы мафии. Основным отличием Interstate'82 от своего старшего собрата является введение новой боевой техники. Теперь вам придется не только

колесить на своем автомобиле, но и гонять на мотоциклах, пробираться через болота на броневиках, летать на вертолетах. Причем, теперь вы можете в любой момент покинуть свою машину и отправиться на поиски новой. Допустим, после долгой и изматывающей схватки вам таки удалось пристрелить водителя броневика, однако враг выслал подкрепление. Нет проблем, оставим свой подбитый Porsche догорать и садимся во вражескую технику. По заверениям разработчиков, пристальное внимание уделяется физическому движку. Тяжелый танк будет ездить совсем по другому, нежели спортивный автомобиль. Так что, хотя Interstate'82 и обладает аркадной моделью движения, но создатели пытаются сделать поведение игровой техники максимально похожим на реальную.

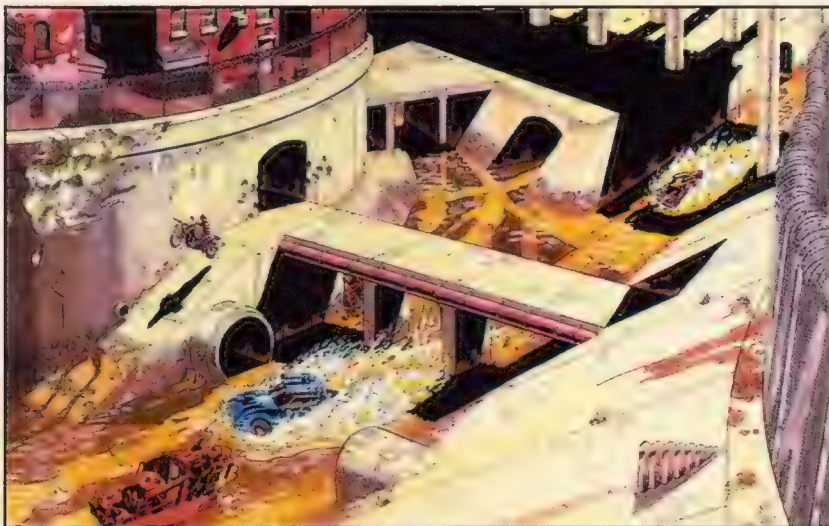
Пулемет vs бластомет

Если игра несет в себе хоть толщину 3D Action, то чуть ли не первым вопросам к разработчикам будет: а как насчет новых видов оружия? Что вы нам, так сказать преподнесете, в качестве подручного средства по отправлению ближних своих на небесах? Отвечаю — арсенал средств уничтожения Interstate'82 будет то что киллер прописал.

В следствии того, что теперь игрок не только ездит на автомобиле, но и использует также и другие виды передвижения, количество встречающегося в игре оружия возрастает прямо-таки в геометрической прогрессии. Пистолеты и автоматы, пулеметы и пушки, всевозможные ракеты класса земля-воздух — такого богатого ассортимента не было еще не в одном 3D Action.

Само собой, предусмотрен стандартный набор «таксиста» — огнеметы и крупнокалиберные пулеметы, гаубицы и зенитные ракетницы. Что называется, все, что осталось после вьетнамской войны можно найти, купить и опробовать на противнике. А в секретных миссиях можно обзавестись всякими интересными штучками «из будущего».

Ну, про автомобильные тараны, как средство победы, я думаю напоминать не стоит. Разработчики, в свою очередь, обещают предоставить возможность вашей способности вашего автомобиля, посредством покупки дополнительных приспособлений. Одно из таких приспособлений — циркулярная пила. Крепится по обе стороны капота и в нужное время по бокам вашего автомобиля появляются два крутящихся лезвия. Да, не повезет тому, кто попытается провести боковой таран. А теперь представь-





те, вы, на полной скорости, обгоняете какого-нибудь человечка и «слегка» задеваете его бортом машины. Ноги летят в одну сторону, руки в другую. Видать, лавры Carmageddon'a не дают разработчикам спать спокойно.

Отдельным предметом для обсуждения является гордость разработчиков, оружие многократного использования LARS (Light Amplifying and Reflecting Satellite — световой конденсатор и отражатель). Представьте себе следующую картину: едите вы на своем Шевроле и тут вас обгоняет хиленький такой автомобильчик соперника. Ну, вы, само собой, расстреливаете его из всех бортовых орудий. Он разворачивается и... тут вам крышка. Совершенно неожиданно. Этот автомобильчик навел на вас орбитальный спутник, а тот шархнул сфокусированным лучом энергии. Приятное разнообразие

Движок. Новый.

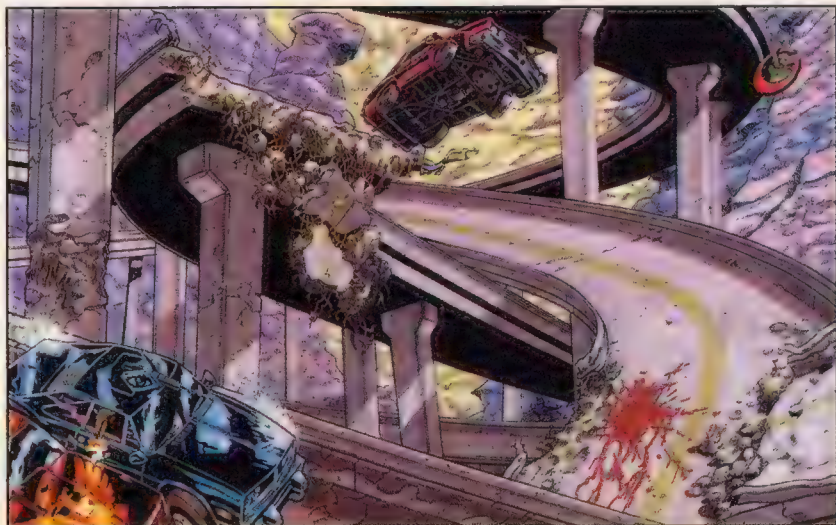
Одним из глобальных недостатков Interstate '76 был сырой движок, и даже многочисленные патчи не спасали положение. Видать разработчики взяли это на заметку, поэтому много времени уделяют новому движку, разработанному специально под Interstate '82. Причем движок обещает быть достаточно быстрым — Activision заявляет, что можно будет играть на Pentium 133 с 24 мегабайтами оперативной памяти. Так и хочется прокомментировать сие изречение избитой фразой «Свежо предание...».

Неоспоримое достоинство нового движка — богатые возможности моделирования различных погодных условий. В некоторых миссиях вам придется вести машину в молочном тумане. Есть вероятность, что вы попадете в снежный буран, либо придется сражаться с противником под проливным дождем и при свете молний. Причем погода, оказывает непосредственное влияние на слож-

ность игрового процесса. Последние миссии идут под проливным дождем со снегом. В гололедицу вас мотает. Большое внимание уделяется просчету физической модели атмосферных явлений. Если вы едете под дождем, то капли падают на лобовое стекло под углом. Если все вышесказанное, окажется правдой хотя бы наполовину, в игровая атмосфера будет воссоздана просто потрясающе.

Жанр 3D-Action издавна славился своим Multiplayer. Ведь одиночные миссии рано или поздно надоедают, и тогда тянет на общение с другими представителями человеческого рода. В Interstate '82 для Multiplayer будут созданы все условия. Существует несколько режимов многопользовательской игры. Среди них есть как и наиболее распространенные (наподобие обыкновенного Deathmatch) так и экзотические (типа Capture the flag). Сразиться во все это можно будет на официальном игровом сервере Activision.

Для любознательных пользователей разработчики обещают выпустить редактор уровней. С его помощью можно будет создавать свои собственные карты для Multiplayer.



Однако, те, кто работал с редакторами уровней для Interstate '76, помнят, как сложно писать на используемом в игре языке скриптов. Вы думаете в Interstate '82 все будет проще. Да, вы правы, с точностью наоборот. В данный момент разработчики всерьез задумываются о том, чтобы прилагать к игре отдельную книгу, с описанием команд скрипт-языка. Или же выпустят специальный компилятор. Короче, редактор уровней рассчитан на фанатов. Продвинутых фанатов.

Похоже создатели Interstate '76 решили пойти навстречу всем просьбам пользователей. Вам хочется прокатиться в своем собственном автомобиле, который вы самодельно смоделировали и самодельно же раскрасили? Нет проблем — вместе с игрой будет поставлена утилита, позволяющая вытаскивать текстуры и модели машин. Представляете, какой простор для собственной фантазии!



Само собой, все вышесказанное пока только пустые слова, не подкрепленные реальными доказательствами, но чует мое сердце — Activision таки воплотит свою великодушную игровую вселенную в нечто хитовое. Первый блин получился комом. Но второй, как правило, пропекается и становится румяным и вкусным. Попробуем-с.

Expendable

Жанр	аркада
Издатель	Rage Software
Разработчик	Newcastle
Дата выхода	первый квартал 1999 года Windows 95

Основой большинства произведений в стиле "экшн", будь то фильм, книга или игра является противостояние одного героя - хорошего, и огромного количества врагов - неважно, каких именно. Это могут быть монстры, немцы... да какая, в сущности разница! Важно то, что их всех надо расстрелять или, в крайнем случае, забить ногами.

Expendable - игра, которая балансирует на грани двух жанров - 3D-action и arcade. С одной стороны, это аркада, ибо присутствуют множество элементов этого жанра. С другой - это 3D-action, потому как вид в игре как в Tomb Raider - от третьего лица, да и принцип игры тот же.

Expendable разрабатывается компанией Newcastle. Одно то, что в качестве издателя изъявила жела-

пригодных для жизни планет увеличивалось в геометрической прогрессии. Колонистов стало недостаточно, а осваивать планеты приходилось, потому как каждая планета - это дополнительные ресурсы для Империи.

Проблема была решена достаточно остроумно. На вновь открываемых планетах люди начали строить колоссальные промышленные комплексы, управляемые исключительно роботами. Роботы добывали минералы, автоматические заводы их перерабатывали, а транспорты, управляемые киборгами, отвозили на место назначения. Экономика, а следовательно и само существование Империи оказалось в полной зависимости от "электронных миров", как называли такие планеты люди.

Прошло несколько столетий. Совершенно внезапно, как это обычно и бывает, появились злые инопланетяне, которые сразу сообразили, в чем тут главный прикол и начали планомерно уничтожать планеты-заводы, тем самым обрекая население все новых и новых колоний на мучительную смерть. Кольцо постепенно начало сжиматься вокруг Земли...

Почему все так вышло - непонятно, однако факт остается фактом: вы и только вы можете спасти человеческую цивилизацию от полного уничтожения. Придется в одиночку уничтожить многие сотни представителей неземных форм жизни, и только после завершения сего благого начинания можно считать, что человечество спасено. Правда, иногда можно будет позвать на помощь космическую пехоту, но толку от нее будет немного.

Играть можно будет как в одиночку, так и на пару с товарищем на одном мониторе или же ввязаться в глобальную потасовку с участием большого количества народа по Internet. Убивать себе подобных можно будет разнообразным оружием, которое делится на основное и вспомогательное. Напалм, световые гранаты, лазеры, гранаты простые... Это даже не перечисление разновидностей оружия, это неполный список классов оружия, а каждый класс состоит из 10-20 наименований.

У противников будет то же оружие, что и у игрока. Чтобы компенсировать данную несправедливость (все же оппонентов чуток побольше, чем Хороших Парней, раз так в тыщу) ваш Хороший Парень обладает потрясающей подвижностью. Он может прыгать, бегать, прятаться за различными предметами и использовать эти предметы в качестве щита. Принцип использования предметов во многом схож с аналогичным в MDK.

Уровни в игре равномерно поделены между планетами людей и сторонними мирами. Врагов придется убивать среди руин, оставленных давно забытыми цивилизациями, в пустынях, индустриальных планетах, тюрьмах, уничтоженных колониях людей и инопланетян... или просто в лесочках. Соответственно, действие плавно переносится из закрытых помещений на "поля и доли".

По непроверенным данным, движок Expendable - это сильно переделанный и усовершенствованный Incoming. Насколько оказалось верным подобное решение - покажет время, ибо уже сейчас, буквально через месяц после выхода этой нашумевшей игры достоинства ее графики уже не кажутся столь же неоспоримыми, как и через день после ее появления. А учитывая тот факт, что Expendable будет находиться в разработке еще неопределенное время (все мы знаем, как разработчики выдерживают график), к моменту появления игры на свет этот движок может безнадежно устареть. Помогите мои слова - пройдет не более трех-четырех месяцев, как появится аркада на движке Unreal'a, и в ту же секунду все остальные разработки в этой области можно считать безнадежно устаревшими.

Однако, не будем столь пессимистичны. Движок все же сильно переработан, оптимизирован под "акселераторы трехмерной графики третьего поколения", что в переводе на простой душевный русский язык означает, что игра попросит Voodoo 2, причем просить будет очень и очень настойчиво. Однако, Expendable способна функционировать и без вышеупомянутой железки, при этом работая с разрешением от 320X200 до 1600X1200. Разработчики скромно умалчивают, какой компьютер потребуется, чтобы ворочать это "чудо" без ускорителя.

Что-то будет. Пока не особенно понятно, что именно, но одно можно с уверенностью предсказать уже сегодня: игра на движке от Incoming'a спустя несколько месяцев будет вызывать лишь вздохи разочарования. И не более того.



ние выступить Rage Software и, более того, уже подписан договор, говорит о многом. В Rage Software считают, что Expendable - аркада нового уровня, знаменующая своим появлением начало нового витка развития этого жанра.

Как это не парадоксально, на разработчики считают, что наиболее похожа на их проект стратегия компании Eidos - Commandos. Но даже эта, самая похожая на Expendable игра, коренным образом от нее отличается.

Предыстория к Expendable не отличается особой оригинальностью. Пятьсот лет назад, в 25 столетии, человечество начало активное освоение звезд - близких и не очень. Люди углублялись все дальше и дальше в космос. Количество открытых,

Gex3D

Enter the Gecko

Жанр Arcade
Издатель Crystal Dynamics
Разработчик Crystal Dynamics
Системные требования Pentium 133, 16 Mb RAM, 3Dfx
Рекомендуется Pentium 166, 16 Mb RAM, 3Dfx
 Windows 95

Фирма Crystal Dynamics, известная своей Action стратегией — Horde, последнее время активно практикует изготовление мультиплатформенных продуктов. Их очередная игра — аркада Gex 3D: Enter the Gecko, хотя и не получила на PlayStation лавров хита, зато имеет все шансы на популярность в среде PC'юшников. Ведь это не очередная потуга свалить Tomb Raider, а милая добрая аркада, с главным героем — ящерицей. На видеоприставках таких много, а на PC — раз-два и обчелся.

Проблемы телевидения

Как, вы не знаете кто такой Gex? Вы телевизор вообще смотрите? Пятый канал, каждый день с восьми до девяти. Как, вы еще и не в Америке живете?! Ну-у-у... Тогда придется вас познакомить. Итак — Гекс. По национальности ящерица, по профессии телеман. То есть все свое свободное время тратит просиживая перед телевизором с банкой кока-колы и бо-ольшим пакетом поп-корна. Сюжет был без претензий — злой маг, обитающий в царстве телепередач, пригласил Гекса к себе “погостить”, самым бесцеремонным образом вытянув его из любимого кресла и затаявив в телеприемник. Бедолаге пришлось мотаться по сетке телевидения из одной квартиры в другую, по совместительству разбираясь с не в меру яростными приверженцами злого чародея. Но все закончилось хорошо. Гекс победил мага, починил телевидение и, само собой, стал телезвездой (для американцев телевизор святое). Во второй части Гексу придется побродить по не менее пакостному миру, куда его волей судеб закинула карьера. Как бы то ни было, теперь нашего ящера на мякине не проведешь — он сам кого хош съест (в прямом смысле этого слова). В игре присутствует даже некоторая потуга на систему героики, наподобие той, что была в Duke Nukem 3D. Выражается это деловитыми комментариями Гекса, по любому поводу, и без повода. Ну, теперь то вы знаете, кто такой Гекс? Тогда — встречайте.

Там на невиданных дорожках

Собственно, игровой мир Гекко весьма разнообразен и в то же время логически организован. Всего в игре семь различных эпизодов, причем в каждом из них присутствует несколько игровых уровней. Что представляют из себя уровни в простой аркаде? Некое замкнутое помещение, которое необходимо пройти, уничтожая всех встречаемых противников и, в идеале собирая все бонусы. В Gex 3D все несколько не так. На каждый этап дается свое собственное задание, причем ассортимент этих самых заданий весьма разнообразен. В игре присутствует изрядная доля американского юмора. Представьте себе такую ситуацию — цель миссии поймать двух охотников-браконьеров, занимающихся истязанием местных зайцев. И как же Гекс будет это делать? Да очень просто — натянет шапку с длинными ушами выльет на себя ведро белого краску (в результате чего приобретет нежный малиновый оттенок) и прыгнет в нору с надписью Rabbit Hole, над которой висит табличка с надписью “Hunting Prohibited”. А сами монстры чего стоят! Более смешного зрелища я не видел. Печальный зомби, который “линяет” по частям после каждого пропущенного удара. Или тык-ва-Halloween, пытающаяся съесть вашего героя, и постоянно в этом начинание обламывающаяся. В общем атмосфера еще та.

Это конечно не фонтан, но сойдет.

Графическое исполнение Gex3D заслуживает твердой четверки. Добротно проработанные трехмерные бэкграунды, выполненные с претензией на стильный дизайн. Полигонов правда на монстров пожалели, тот же Tonic Trouble смотрится гораздо приятнее. Но это не беда — графическое исполнение идеально подходит под игровую атмосферу.

Отдельное словечко стоит замолвить о камере. Ну не получилось у разработчиков из Crystal Dynamics реализовать нормальное наблюдение за героем. В результате



ракурс обзора меняется в самый неожиданный, причем самым непредсказуемым образом. Камера обхватывает ящерицу, как будто это настоящая теле-звезда: то спереди зайдет, то сзади, то с правого боку покажет, то с левого. Только вот, когда вы идете по тропинке шириной в два сантиметра, а камера начинает показывать героя, стоящего за горой, все конечно отлично. Только вот гора непрозрачная. И ящера не видно. А так все хорошо.



Нет, вы мне ответьте прямо — сколько на PC хороших аркад? Сколько-сколько? Не слышу? Мало? Ну так берите себе Гекса и обыграйтесь на здоровье. Прям до посинения. Потому как стоит игра того, что разбить пару клавиш на своей затасканной клавиатуре, и вспомнить будни тракториста. Все необходимое есть — главный герой, монстры, цель и сюжет. Чего ж не хватает то? А-а-а! Банки пепси и дистанционного пульта управления телеком. Я пошел смотреть ежедневное шоу Гекса.

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Управление	●●●●●●●●
Рейтинг	6.6
Время освоения: от 0 до 0.5 часов	
Сложность: средняя	
Знание английского: не требуется	

House of the Dead

Жанр	Arcade
Издатель	Segasoft
Разработчик	Segasoft
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	Split-screen Windows 95

Жанр аркадных стрелялок а-ля тир для PC развит достаточно неплохо. Если кто не помнит, начиналось все с обыкновенных видеофильмов — с плохим качеством оцифровки, но с удобоваримыми системными требованиями. Наиболее яркими «шедеврами» в этой области являлись Mad Dog Macree и Crime Patrol. Однако прогресс не стоит на месте. Вскоре появились игры, где вся графика не просчитывалась заранее, а рисовалась в реальном времени, правда, на спрайтовом движке (Revolution X). Со временем начали использовать полигонные персонажи. Потом появился 3Dfx... Однако gameplay остался на том же уровне. Как правило, игры такого типа отличаются полным отсутствием сюжета (либо же присутствием какой-нибудь невразумительной истории). От играющего требуются: быстрая реакция и крепкая клавиатура/мышь/джойстик — в зависимости от личных пристрастий.



Компания SegaSoft достаточно широко известна на рынке PC игр тем, что портирует все свои проекты с видеоприставок на компьютер. В жанре аркадных тиров, с подачи данной конторы, появились Virtua Squad 1/2 и Virtua Cop. Теперь же мы имеем удовольствие лицезреть новую передирку с игрового автомата. Зрелище не из приятных.

Пособие для начинающих писателей

Как написать сюжет за пять минут? Выбираем места неизведанные и отдаленные: в одном городке нахо-

дился исследовательский центр. Берем нечто неординарное и неизученное: там работали гениальные ученые. Сделавшие потрясающее открытие. Вводим элемент трагедии: с плачевными последствиями. В результате все жители в срочном порядке превратились в зомбей и начали есть тех, кто в превратиться не успел. Выпускаем в жизнь главного героя: вы играете роль большого накачанного мужика, агента ФБР. Делаем ему подругу: ваша девушка работает в этом исследовательском



центре. Ставим ему цель: ее похитили. Сюжет готов! — само собой, вы отправляетесь в этот городок и пытаетесь разобраться, что к чему.

Один на всех

Итак, среднестатистический тир. Две кнопки управления: выстрел и перезарядка. Обилие монстров всех мастей и цветов. В прямом смысле этого слова. Разработчики посчитали, что три-четыре вида монстров на всю игру — это плохо, а вот если их раскрасить во все цвета радуги, то уже вполне нормально. Всего в игре шесть этапов. В конце каждого присутствует босс. Отличается исключительно размерами и наличием хоть какой-то живучести (все остальные трупы погибают от первого же выстрела). Все население домика, могут потягаться в тупости с пробками. Последние проигрывают.

Прохождение игры нельзя назвать линейным, потому как, время от времени, вам приходится выбирать направление движения. Правда делается это несколько необычным способом. Допустим, идете вы мимо

двери. Снесли выстрелом замок — вошли, промазали — пошли другой дорогой. Вот такая романтика. Но и это не спасает. Этапы похожи, как две капли воды.

По замыслу разработчиков, игра должна быть в стиле ужастика — Horror. Но на практике... Тупые, недоделанные монстры с квадратными головами и руками культивками. Хлопья крови вылетающие отовсюду (попал в ма-а-ленькую летучую мышку, а она взорвалась и выплеснула на вас литров 50 красной жидкости). Главный герой... Тупой, угловатый как и все и идиотски озвученный. В общем, и в этом отношении у разработчиков не сложилось...

3Dfx как средство разложения разработчиков

Игровой движок достаточно быстрый. Кроме того, House of the Dead поддерживает графические акселераторы на чипсете 3Dfx. Точнее сказать, без оного ускорителя играть в HoTD невозможно. Еще точнее — и с 3Dfx то игра не заслуживает особого внимания. Потому как, если использовать ускоритель только для размытки спрайтовых фонов разрешением 320*200 и в индексированной палитре, да еще обсчитывать штук десять полигонов, которые обозваны гордым именем монстр, то от такой 16-битной графики бывалого игрока наизнанку вывернет. И не надо мне рассказывать, что Voodoo-чипсет гораздо слабее чипсета Reality, используемого в аркадном автомате House of the Dead. Да Reality обсчитывает 3 000 000 текстурованных полигонов в секунду, против 1 000 000, обсчитываемых первым Voodoo. Но не должна от этого графика испортиться в 10 раз, просто по определению.

Общее впечатление: то ли разработчики рассчитывали, что все, что ни попадя, кинутся покупать игру, вдохновленные чудесной графикой автоматной версии, то ли гнались за низкими системными требованиями, но результат налицо. Такого пофигистического отношения к игровому оформлению я давно не видел.

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Управление	●●●●●●●●●●
Рейтинг	5.4
Время освоения:	5 минут
Сложность:	средняя
Знание английского:	не требуется

Micro Mashines 3

Жанр	аркада
Издатель	Codemasters Software Company Ltd
Разработчик	Toolbox Design Ltd
Системные требования	Pentium 90, 16Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 16Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	LAN, Internet, split-screen Windows 95

Отдыхать нужно всем. В том числе, и рукам, которые отказываются нормально функционировать после двухсуточной борьбы с “нереальными” монстрами, и голове, которая просто притомилась. Расслабиться надо, а от компьютера отходить не хочется. Что делать?

Играть, разумеется. Вот только надо правильно выбрать “расслабляющую” игру.

MicroMashines 3 — очень правильная игра. Не требуя от игрока абсолютно никаких физических и, тем более, умственных усилий, она способна утешить страждущего и накормить голодного в любой момент времени, когда страждущему (или голодному) захочется.

А если серьезно, то уже давно не выходило столь качественных и интересных аркад.

Концепция игры ясна из названия: гонки на очень маленьких машинках. Разумеется, никаких вам элементов автомобильного симулятора, но зато как расслабляет!

Наличивается огромное количество режимов игры. Гонки на выживание, чемпионаты, преодоление трассы на время... Развитый multiplayer — играть могут до 4 человек на одном компьютере или по Сети, модему или LAN. Хотя, к сожалению, многопользовательская игра не столь занятна, как могла бы быть. Зато это полностью компенсируется интересностью игры с компьютером.

Маленькие машинки или нет — неважно, все равно каждому автомобилю нужна дорога, в идеале хорошая. С дорогами в MicroMashines 3 все в порядке — в игре присутствует огромное количество самых разнообразных трасс, которые пролегают в самых экзотических местах, как то: столы, ванна, фонтан... А чего вы хотели, машинки-то маленькие, вот и дороги им под стать.

Трассы оформлены со вкусом: предназначение каждого конкретного стола определятся с ползвзгляда. На кухонном столе разбросана морковь и местами разлит мед. В гостиной на столе стоят рюмки, и лежит

сотовый телефон. Ну а бильярд — он и в Африке бильярд.

Всего в игре около 50 “ландшафтов” — различных предметов быта и мебели. Дороги различаются по степени сложности — на бильярдном столе, окаймленном бордюром, ездить намного проще, чем на кухонном с гладкими краями. На последних уровнях придется преодо-



левать препятствия в виде хаотично разбросанных кусочков сыра и линеек, которые соединяют разные столы.

В MicroMashines 3 более 30 “транспортных средств”, среди которых есть гоночные автомобили, танки, катера, внедорожники... Со скучиться не удастся: только привыкаешь к особенностям быстрой езды на катере, как внезапно игрока пересаживают на танк, и все начинается по новой.

Сильно развита система бонусов. Ваше транспортное средство может подобрать зеленый кубик, после чего у вас появится возможность стрелять, хватать противников или бить их молотком. Иногда на столах попадаются зеленые лужицы, при контакте с которыми ваша машинка становится чем-то вроде кометы, и в течение 5 секунд прикосновение к ней карается немедленной гибелью оппонентов. Время действия у всех бонусов ограничено, но если, к примеру, мины просто кончаются, то “хваталку” (телескопический захват, который позволит отбрасывать назад соперников, которые по неосторожности оказались впереди вас на дороге) машинки противника беззастенчиво отбирают.

Графика MicroMashines 3 заслуживает отдельного упоминания.:) Никаких спрайтов, все полностью трехмерное. Особенных “наворотов”, вроде динамического освещения, нет, но это нельзя считать недостатком. И мы не будем считать это недостатком!

Движок игры поддерживает 3Dfx, но и без него работает очень быстро. Так что присутствие модной железки не обязательно: никаких спецэффектов не появляется, только текстуры размывает, да и то слегка.

Хуже дело обстоит с анимацией моделей. Немного хуже. Ее просто нет! Модели машинок статичны, что не добавляет приятности игре. В некоторой степени это прискорбное упущение компенсируется большим количеством разных графических примочек, которые призваны оживить игровое действо. К примеру, если вы выигрываете заезд, то ваша машинка начинает радостно подпрыгивать на месте, причем прыжки сопровождаются соответствующими звуками. Когда удастся разбить вражеский автомобиль молотком-бонусом, то остается вполне реалистичная лепешка.



Звук в игре неплохой. Музыка — приблизительно десяток саундтреков, записанных midi-файлами, видимо, для того, чтобы дать желающим возможность их послушать вне игры.

Управление. Главный недостаток: нельзя переназначать клавиши. Почему-то разработчики разрешили менять только кнопки на джойстиках.

А в общем, игра получилась добротная. Занимательная аркада, способная отвлечь от грустных мыслей, да и просто развлечь страждущего.

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●●
Рейтинг 7.6	
Время освоения: 5 минут	
Сложность: средняя	
Знание английского: не требуется	

HEART OF DARKNESS

Жанр	Аркада
Издатель	Infogrames
Разработчик	Amazing Studio
Системные требования	486DX2-66, 16Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32Mb RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Аркады были и будут всегда. Это жанр, который требует от разработчиков минимальных материальных затрат и пользуется популярностью в широких слоях населения. Моды на аркады не было никогда, но зато популярность их не падает уже многие годы.



Сейчас конкуренция на рынке игр обострилась как никогда ранее. Слишком многие захотели получить немного денег, создавая примитивные аркады. Да-да, именно так, бывают примитивные аркады, а бывают хорошие. Вот об очень хорошей аркаде и пойдет речь далее.

Требования, которые предъявляются к аркаде на первый взгляд достаточно просты: красота, играбельность... да и все, пожалуй. Ну, и еще управление. Вот только почему-то игры, соответствующие этим требованиям, появляются очень редко.

Игра Heart of Darkness, разработанная французской компанией Amazing Studio, полностью отвечает всем этим требованиям, что, в принципе, неудивительно: один из основателей компании — Eric Chahi, человек, который, фактически, несет ответственность за появление на свет такой игры как Another World. Для тех, кто только сейчас подклю-

чился к беседе, поясню: Another World — известнейшая аркада, некоторое время назад завоевавшая всемирную популярность исключительно за счет своих игровых достоинств, а не грамотно спланированной рекламной компании.

Скорее всего, присутствия одного Eric Chahi хватило бы для создания приличной игры. Так нет, Amazing Studio и этого мало. На должность директора проекта был назначен Frederic Savoir, создатель таких хитов как Flashback и Fade To Black. Музыку к игре написал Bruce Broughton, профессиональный композитор, работавший в Голливуде. Он придумал музыку для таких известных фильмов, как Miracle on 34th Street и Tombstone. Более того, его мелодии были сыграны настоящим симфоническим оркестром!

Как результат усилий всех этих людей, игра получилась хорошая.

Жил был мальчик по имени Andy. Мальчик как мальчик, с обыкновенными проблемами и увлечениями. Ничего не предвещало беды...

Однажды Andy сильно повздорил с преподавателем на уроке и сбежал с занятий. Заглянув домой, он взял в охапку свою любимую собаку Whisky и отправился с ней гулять на холмы, расположенные неподалеку.

Там он встретил группу людей, которые устанавливали на вершине холма телескоп. Как оказалось, через несколько секунд должно было начаться солнечное затмение. И оно действительно началось.

Но это было не обычное затмение. Поднялся ветер, и тьма поглотила город. А когда солнце вновь показалось на не-

бе, Andy обнаружил, что его пес исчез. Единственное, что запомнил Andy — это отчаянный визг собаки, доносившийся... сверху.

По пути домой, Andy обнаружил, что в нескольких милях от города появилось странное темное образование, над которым кружились тучи. Справедливо решив, что в месте, выглядящем столь зловеще, обязательно найдется кто-нибудь, ответственный за исчезновение Whisky, Andy отправился туда.

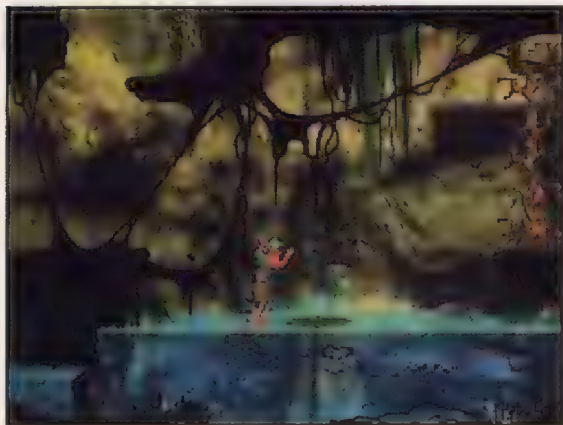
Но сначала он вновь забежал домой. Там, зайдя в свой домик на дереве, он собрал вещи, погрузился в реактивный самолет, собранный своими руками с использованием деталей из конструктора "Лего", достал из шкафа электрошокер, опять таки производства "Andy, Inc" и полетел спасать Whisky. Когда мальчик подлетал к странному черному образованию, из туч неожиданно вынырнула какая-то черная тварь. Не справившись с управлением, Andy разбил самолет о скалы. Осталось только одно: идти пешком. Ну, он и пошел.

С этого момента и начинается игра. Но, так как и ролики, и непосредственно игровые экраны сделаны одинаковым способом — отрендеренные бэкграунды и анимированные трехмерные модели персонажей, то переход от ролика к игре и обратно очень просто пропустить. Такой эффект был задуман и блестяще реализован с одной-единственной целью — интегрировать сюжет в игровой процесс. И, надо заметить, замысел разработчиков удался.

В принципе, Heart of Darkness была бы достаточно интересной и при полном отсутствии сюжета, но при наличии одного она стала очень интересной. Перед игроком как будто прокручивается фильм, и что начался настоящий ролик понимаешь, только когда герой перестает слушаться кнопок.



Ролики в Heart of Darkness делают профессиональные “фильмоделатели” (вообще, слово “профессионал” относится к любому члену команды разработчиков Heart of Darkness), что сказалось на качестве. И именно из-за высокого качества и интересности видеовставок, разработчикам пришлось мучаться и заниматься стилизацией непосредственно игровых экранов и самого процесса игры под видео.



Heart of Darkness — классическая платформенная аркада. Игроку предстоит одолеть огромное количество игровых экранов, разгадать множество ловушек и победить целую армию монстров. В игре полностью отсутствует скроллинг (вы подходите к краю одного экрана, после чего компьютер подгружает следующий), в силу чего большая часть схваток происходит только на одном экране. Во многих случаях можно избежать контакта с противниками просто перейдя на следующий экран. Однако совершенно по другому обстоит дело с головоломками. Многие из них занимают от трех и более экранов, причем понять, как именно решается данная головоломка, можно только погибнув не один и не два раза. Гибель происходит быстро, разработчики потратили массу усилий на придумывание различных вариантов смерти Andy и еще больше труда на воплощение своих фантазий в игре. Вас будут давить, пожирать, разрывать на части, сбрасывать со скалы, сжигать, топить... И так много раз.

Противостоять врагам придется исключительно с помощью собственной ловкости, подкрепленной различными видами оружия. Проблему смены вооружения разработчики решили исключительно изящно, к примеру, самодельное ружье Andy, взятое им из дома, безжалостно отнимет монстр экране этак на десятом. После чего некоторое время придется полагаться только на свою сообразительность, а потом прикосновение к светящемуся камню под водой зарядит героя таинственной

энергией, после чего он будет в состоянии стрелять из собственного пальца. Но оружие не всегда помогает. Существуют места, которые проходятся не с помощью тупой пальбы во все стороны, а какими-то иными, зачастую совершенно неочевидными, методами. Злую змею, которая сидит и заглатывает Andy каждый раз, когда он пытается пробежать мимо, можно обойти только одним способом: на экране ниже у змеи свисает хвост. Так вот. Надо за этот хвост дернуть и змея, сорвавшись с ветки и ударившись о землю, перестанет представлять какую-либо опасность для окружающих. И таких моментов очень и очень много, что сильно разнообразит игровую процесс.

Heart of Darkness сделана на спрайтовом движке. При создании двумерных моделей персонажей за основу разработчики взяли трехмерных героев из роликов, сделали постоянным положение персонажа относительно наблюдателя и его масштаб, за счет чего стали возможными переходы между игрой и роликами. К сожалению, это негативно отразилось на максимальном разрешении: бэкграунды — 640X480, а персонажи — 320X200... Увы, это звучит как нелепица, но тем не менее: разрешение понизили. Ради играбельности. Это, наверное, одна из немногих игр, если не самая первая игра за всю историю, в которой сознательное понижение разрешение абсолютно оправдано. Все равно за счет динамичного действия и красивых “задников” некоторая “квадратность” персонажей перестает быть заметной через минуту после начала игры. Кроме того, и системные требования у Heart of Darkness более чем щадящие. Вы давно видели игру, которая совершенно спокойно работает на 486DX4-100 с 16 мегами? Я даже забыл, как правильно аббревиатура “четверок” пишется, вспоминать пришлось.

Несомненный плюс движка Heart of Darkness — прекрасная анимация всего того, что анимировано. Движения врагов раскованные, и их (движений) очень много. На одного персонажа пошло более 500 кадров анимации, даже на разные там тенеобразные организмы, который и различить-то зачастую можно только по светящимся в темноте глазам.

Звук в игре неплохой. Сочный, озвучивание сделано очень профессионально, каждый звук идеально



подходит к сопровождаемому действию. Про музыку и говорить нечего — помните про симфонический оркестр? Вот-вот, музыка в Heart of Darkness — настоящий концерт, причем очень даже занимательный. Композитор трактует произведения известных мастеров, но адаптация под игровую атмосферу превращает их в нечто совершенно новое. Для успеха любой аркады очень важно, чтобы управление было удобным (интуитивным) и полностью соответствовало игровым возможностям. И здесь придаться ни к чему. Даже на клавиатуре играется легко и непринужденно. А что уж говорить о джойстике...



Как любят говорить некоторые, подводя итоги. Несмотря на некоторую внешнюю “детскость” и обманчивую простоту, Heart of Darkness — игра далеко не для детей и совсем не проста. Это — полноценная аркада, прохождение которой представляет собой серьезную задачу даже для заядлого аркадника.

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Управление	●●●●●●●●●●
Рейтинг 8.3	
Время освоения: 5 минут	
Сложность: высокая	
Знание английского: не требуется	

Small Soldiers

Squad Commander

Николай Барышников

Жанр	стратегия+аркада
Издатель	Hasbro Interactive
Разработчик	DreamWorks Interactive (www.dreamworksgames.com)
Системные требования	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Multiplayer	n/a Windows 95

Настоящая игра, которая обязательно привлечет к себе внимание пользователя, должна полностью соответствовать девизу "Игра — ради Игры". Именно поэтому, высокую популярность среди российских пользователей завоевала серия Micro Machines. Звездолеты из Tie Fighter, монстры Unreal'a, драконы Might and Magic — все это, конечно, хорошо, но, играя во все это, и многое другое, мы просто развлекаемся. Однако, временами возникает желание вспомнить детство, "тряхнуть младенчеством". Micro Machines дали нам шанс вновь почувствовать себя совсем маленькими, погонять на игрушечных автомобильчиках по "детским" трассам — школьным партам, обеденному столу, рабочему верстаку. Это была игра, в которую резались поклонники почти всех жанров, так как вне зависимости от предпочтений того или иного человека, серия ММ обладала уникальным очарованием. Теперь у нас вновь появилась возможность вернуться в сказочный мир детства с его песочницами и "войнушками".

(или Gorgonites отбивались от злобных завоевателей Commandos — это уже не важно). Недолго думая, разработчики взяли всех героев столь популярного в свое время фильма и перенесли их на экран компьютера. Немножко похихичив и создав четырех дополнительных персонажей, ребята из DreamWorks приняли за выбор жанра и написание сценария. Выбор пал на стратегию в реальном времени, а так как игра первоначально ориентировалась на детей от десяти и старше, Small Soldiers снабдили аркадными и аркадно-логическими элементами. Не знаю, может, за бугром это и исключительно детская игрушка, но получилось круто — настолько круто, что даже большие и взрослые дяди наверняка будут в нее играть, так как Small Soldiers представляют собой веселую конверсию "Микромашинок" на военную тему.

А это значит, что вам предстоит взять под свой бдительный контроль одну из противоборствующих группировок и избавить мир от представителей вражеского рода. Соответственно, играть можно как за Commandos, так и за Gorgonites, представляющих собой разношерстный набор симпатичных, безобраз-

ных и вместе с тем таких миленьких монстриков. Естественно, как и в фильме, это не живые люди и инопланетяне, а всего-навсего пластиковые солдатики. Как только маленький мальчик, хозяин солдатиков, покидает комнату, среди его игрушек, являющихся непримиримыми врагами, вспыхивает очередной конфликт — жить под одной крышей они не желают.

Стратегия и тактика

В разряд стратегий Small Soldiers попали скорее всего потому, что в них используется стандартный для этого направления вид "сверху". Но на самом деле в данном случае деление на стратегию-нестратегию несколько надуманно. Скорее всего, получилась аркада с элементами тактики. Вы не сможете строить какие-либо постройки и возводить заводы, штампующие войска. Вместо этого в начале каждой миссии вы получите определенный набор солдатиков, точное число которых зависит от сложности уровня. При гибели первоначальных бойцов существует возможность набора новых — надо всего лишь извлечь еще одного бойца из коробки для игрушек. Разумеется, процесс не бесконечен — набор солдатиков в коробке ограничен. Управление бойцами осуществляется точно так же, как и в привычных RTS: кликаете мышкой на солдате, а дальше, в зависимости от нужды, посылаете его в драку или просто передвигаете. Выделение группы войск производится не менее устоявшимся способом: нажимаете правую клавишу мыши и рисуете прямоугольник, обхватывающий



Осторожно, пластик!

Компания DreamWorks Interactive решила пойти по стопам многих разработчиков начала девяностых и создала игру, основанную на популярном фильме. Фильм так и назывался Small Soldiers, и сюжет его был предельно прост: группа солдат из отряда Elite Commandos сражалась с существами неприятной наружности по имени Gorgonites





нужную область. Ну и в верхнем правом углу расположена миникарта, открывающаяся по мере вашего продвижения по зданию. Вот, собственно, и все стратегические элементы. Дальше будет лишь только тактика, логика и ловкость рук. Для каждой стороны авторы составили примерно по двадцать нелинейных миссий. Нелинейность заключается в том, что иногда на выбор вам будет предложено сразу несколько заданий. Все их нужно выполнить, но в каком именно порядке, предстоит решать уже вам. Миссии включают в себя поиск новых членов группы (всего их шесть, но только три доступны в начале игры), защиту домов, школ, спортивных магазинов от войск противоборствующей стороны, проведение диверсий на вражеской территории. С каждым пройденным уровнем битвы становятся все сложнее и интереснее, так как на поле брани выходят новые бойцы, обладающие различными характеристиками. Чем дальше, тем больше появляется всевозможных предметов, боеприпасов, оружия и, конечно же, ловушек. Ловушки бывают разные, но большая часть из них убивает неосторожного солдата мгновенно. Это

и огромные циркулярные пилы, выскакивающие из-под пола, и пламя, вырывающееся все из того же пола, и старые часы с болтающимся туда-сюда остро заточенным маятником, и лазерные лучи, загораживающие дверные проемы. Иногда, правда, встречаются и вполне безвредные, например, боксерская груша на пружинке только откинет зазевавшуюся игрушку, не причинив ей вреда.

Процесс пошел

Small Soldiers выгодно отличаются от "чистых" представителей жанра стратегий реального времени тем, что количество подконтрольных солдат не исчисляется десятками и сотнями — напротив, их будет всего три, четыре, пять, шесть, ну, от силы десять, да и то при хорошем стечении обстоятельств. А раз их будет так немного, значит, можно большее внимание уделить конкретным персонажам. Мало того, что у каждого из них есть пять характеристик (скорость передвижения, обзор, дальность стрельбы, сила оружия и количество жизни), и каждый обладает индивидуальным оружием, так они еще могут и подбирать различные боевые и защитные приспособления. Таких бонусов по уровню разбросана масса — это различные гранаты и бомбы, сапоги для ускорения передвижения, защиту, бинокль, служащий для увеличения показателя обзора и многое другое. Помимо таких бонусов, встречаются и специальные, типа восстановления жизни, увеличения мощности оружия, увеличения количества запасных

бойцов, клонирования. Плюс к этому, если показалось мало, встречаются квестовые предметы. Ну, например, теннисный мячик, который надо зарядить в автомат для подачи мячей, после чего тот выстрелит им и разобьет витрину стеллажа, что, в свою очередь, откроет проход. Или швейцарский нож, которым надо разрезать подарочную коробку для освобождения потерявшегося бойца. У каждого солдатики есть рюкзачок, в который он может положить только один предмет, поэтому приходится как следует шевелить мозгами и грамотно распределять имеющиеся боеприпасы или вовсе отказываться от них в пользу вещей, необходимых для выполнения поставленной задачи. А раз есть квестовые предметы, значит, существуют и квесты. Для прохождения практически каждой миссии требуется выполнить пару заданий. Одно обычно бывает боевым, например, уничтожение коробки с вражескими игрушками. Над вторым приходится как следует подумать. Иногда нужно на всем уровне собирать кусочки лестницы, чтобы построить мост, иногда надо найти определенные предметы и некоторым образом их использовать.



Рука бойца колоть устала

Главными действующими лицами Small Soldiers являются смешные солдатики, обладающие четкой индивидуальностью. Кто-то из них очень сильный, кто-то — весьма быстрый. Все вместе они образуют сбалансированную группу, практически не имеющую слабых сторон. Каждая группировка насчитывает по шесть членов.

Commandos

Chip Hazard. Командир отряда командос. Вооружен пистолетом. Отличается невыдержанным характером и излишней агрессивностью.

Brick Bazooka. Специалист по тяжелому оружию. Его любимое оружие — пулемет. Brick — обладатель самой широкой улыбки во всем отряде. К улыбке прилагается повы-



шенная выносливость и пуле непробиваемость.

Kip Killigan. Специалист по диверсиям. Вооружен мачете. Очень опасен в ближнем бою.

Единственный недостаток — слабый обзор.

Butch Meathook. Снайпер. В его руках снайперская винтовка, стреляющая на большие расстояния. Один из самых сбалансированных солдат в отряде.

Nick Nitro. Подрывник. Передвигается очень медленно, так как с ног до головы увешан ракетами и бомбами. Воюет с гранатометом. Ходячий танк.

Link Static. Специалист по связи. По скорости уступает только Killigan'у, по характеристике "обзор" превосходит отрядного снайпера. Оружие — лазер (используется в ближнем бою). Отличный разведчик. Недостаток — мало хитпойнтов.

Gorgonites

Archer. Командир и духовный лидер Gorgonites. Его оружие — бесшумный и дальнобойный арбалет. Хорошо сбалансированный, сильный боец.

Slam-fist. Очень медленный, но мощный монстр, обладает слабым зрением, оружие — огромный булыжник. В ближнем бою не знает равных.

Insaniac. Совершенно сумасшедший громила. Обладает высокой скоростью, вооружен палицей, которую может достаточно далеко бросать. В бою всегда глупо хихикает.

Freakenstein. Ходячий сплав мяса и оружия. Его оружие — дубина, растущая прямо из плеча. Средней силы боец.

Punch-it. Еще один монстр ближнего боя. В схватке пользуется длинными когтями. Весьма сильный и долгоживущий солдат.

Ocula. Практически полный эквивалент Link Static'a из отряда командос. Очень быстрая тварь, обладающая отличным зрением и высокой дальностью стрельбы. Недостаток — убивается парой выстрелов. После такого мини-обзора воюющих сторон становится понятно,



что при игре за Commandos и Gorgonites придется применять различную тактику, так как командос предпочитают огнестрельное оружие, а монстры рвутся в ближний бой. С другой стороны, всегда можно набрать себе в отряд одних только стрелков, хотя это и не так интересно.

Оборотная сторона медали

Игрушка получилась необычной и достаточно увлекательной. Большая часть ее очарования приходится и на графическое оформление. Не даром я вспоминал Micro Machines — пол, стены, мебель, все очень напоминает эту игру. "Окружающая среда" смотрится великолепно: развитые бытовки на полу магазина, оргтехника на столах, унитаз в ванной, в котором можно даже воду спускать, кассовый аппарат, выплевывающий отделение для банкнот при нажатии специальной кнопки, смешные игрушки — все создает давно забытое праздничное настроение детских утренников. Игрушечные солдатики также нарисованы с любовью, деталька к детальке. Будучи незанятыми в боевых действиях, они живут сво-

ей жизнью, отжимаются или кривляются. Даже умирают они весело и беззлобно, крича о своем геройстве и прося своих товарищей отомстить за их безвременную кончину. Весьма симпатично смотрятся взрывы, пламя, паровые выбросы и различные жидкости, время от времени вытекающие из каких-нибудь емкостей. Особенно хочется отметить видеоролики, коих

насчитывается с полтора десятка — они прокручиваются перед каждой новой компанией. Может быть, они и не тянут на оценку "супер" касательно качества графики, но по содержанию явно дотягивают до "отлично".

Звуки в Small Soldiers также ласкают слух, фразочки, произносимые как командос, так и монстрами, не хуже аналогов из Warcraft или C&C.

В раздел недостатков следует отнести лишь музыкальные темы. Они в первые полчаса кажутся неплохими, но потом очень надоедают. Хотя порой так втягиваешься в игровой процесс, что ничего и не слышишь.

Дебет и кредит

Не так часто у меня возникает желание поиграться в стратегию, но после Small Soldiers зародилась надежда, что в этом жанре возможно что-то еще, кроме бесконечной гонки вооружений и судорожной добычи ископаемых. Поменьше суеты и побольше всего — вот часть универсального рецепта идеальной игры. А если неординарные идеи будут регулярно посещать головы разработчиков, то жизнь наша вообще будет течь спокойно и неторопливо — отрываться от мониторов не будем никогда. А я, пожалуй, брошу этот Word и пойду доигрывать последнюю кампанию.

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●●
Рейтинг	8.1
Время освоения: от 10 до 30 минут	
Сложность: средняя	
Знание английского: не требуется	

STRATEGY



Чикаго, 1932:

Игорь Бойко

Дон Капоне

Жанр	RTS
Издатель	1C
Разработчик	Byte Enchanters, Snowball Interactive
Системные требования	Pentium-100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-166, 32 Mb RAM
Multiplayer	Internet
	Windows'95, NT

Девочка с яблоками

Над Алькатрасом опустилась ночь.

Заключенные островной тюрьмы, насмотревшись записей матчей чемпионата мира по соккеру, устало разлеглись по нарам. Дежурные надзиратели бросили последний взгляд на умиротворенную атмосферу и дружно стартовали сетевой Unreal. В специальном уровне в точности было воспроизведено здание тюрьмы со всеми коммуникациями. Дальновидное тюремное начальство, прекрасно понимая, что банальное запрещение играть будет в тысячный раз проигнорировано, решило выбрать меньшее зло, совместив его со специальной подготовкой.

“Бей Капоне! Бей Капоне! — раздался крик из надзирательской, за которым последовала трель длинной очереди из пулемета Томпсона, обрамленная клацанием разлетающихся гильз. — Ушел... Bastardo!.. Опять ушел! O, help me, Donna Maria bella!”

Скины всех “нереальных” ботов списаны с наиболее известных американских гангстеров прошлого. Над оружием тоже специально потрудились — на смену футуристическим образцам пришли заточки, шотганы, кольты и т.п.

Отловить пару разработчиков не составило труда. Опрокинутый стаканчик кофе, слово за слово, разбитый нос и сфабрикованный привод. После доставки парней на остров им была предоставлена полная документация, а самих их любезно поместили на время работы в один из карцеров с настроенной сетью из нескольких PII. Для создания настроения. В результате выполнение заказа и тестирование было проведено в поистине рекордные сроки. Начтюр поиграл сутки и остался доволен.

Офигевшие программисты были отпущены “ввиду отсутствия состава преступления”. Они так и не сказали тюремным копам о том, как после ‘надцатой неудачной попытки “завязать” уровень, ими был вычислен секретный подземный этаж здания. Как только его учли при расчетах — все встало на свои места.

* * *

Дон Винченцо прошупал тяжелым исподлобным взглядом присутствующих. Никто и никогда, встретив этих людей где-нибудь в другом интерьере, не смог бы заподозрить, что между ними есть что-то общее.

— Господа, мы впервые видим друг друга. Что неудивительно, ведь организовать эту встречу меня заставили поистине чрезвычайные обстоятельства. Возникла проблема, которую нельзя обсуждать заочно, — емэйлы, аськи, чат — все это не обладает должной степенью защиты. Глобальность вопроса требует, чтобы все четкое представляли сложившееся положение дел.

Если кратко, то все можно сформулировать одним словом: коммунисты.

Дон щелкнул зажигалкой и закурил. Присутствовавшие, как по команде, вздохнули и расслабились. Похоже, сегодня убивать не будут.

— Как все вы знаете, образование нашей организации стало возможным с появлением Legal Crime, разработанной Byte Enchanters. Именно эта игра сплотила вокруг себя истинных мафиози всего мира.

Вспомните, как мы громко смеялись, впервые увидев эту патетическую восьмибитную графику, примитивными возможностями которой финны попытались передать колорит и атмосферу бутлеггерской Америки. Гангстеры в красных кепках — это же надо было додуматься! Или зеленые кадиллаки, они что — Once Upon A Time In America не смотрели? Черные тогда были тачки, черные! А боевики? Да это же настоящие Терминаторы, которые способны восстанавливать здоровье со скоростью парня из жидкого металла. Практически труп полностью оживает за паратройку минут.

Смеялись до тех пор, пока не поиграли пару часов. Gameplay все расставил на свои места. Восьмибитность отошла на второй план. После пары часов захотелось поиграть еще пару, потом еще...

Мы понимали, что взять под контроль это дело будет непросто. Именно тогда родилась идея основать нашу штаб-квартиру здесь, под тюрьмой Алькатрас, где никто не догадается нас разыскивать. Вспомните, как все было хорошо.

Пока не пришли русские. Вначале они просочились на наши сервера тонкой струйкой, которой мы не придали значения. До недавнего времени их присутствие





■ Новый уровень был сделан за пять минут

почти не ощущалось. Сегодня же оно приняло организованную форму.

Всему виной небольшая русская фирма, название и бурный рост которой заставляют задуматься. Не удивлюсь, если скоро она станет еще и транснациональной. Тогда ее названием будет 1C International... Вам это ничто не напоминает? Открою вам глаза: налицо возрождение Первого Коммунистического Интернационала!

По непроверенным данным, они начали бизнес с простой конторы по предоставлению услуг, связанных с электронной почтой. К настоящему времени 1C превратилась в многопрофильного монстра, который охватил сеть дилеров всю Россию. Господа, 1C стало тесно, ей не терпится проявить себя на мировой арене. И они нашли инструмент, с помощью которого можно забросить щупальца, — Legal Crime!

Тысячи официальных локализованных версий игры уже поступили в продажу под названием "Чикаго, 1932: Дон Капоне", еще больше появилось на черном рынке. И вот результат: уверенно набирают мощь несколько русских семей! Самая мощная — Russian Mafia — нагнетает день ото дня! От кириллицы на наших сайтах рябит в глазах! Mamma mia! Они даже позволяют себе открыто называть multiplayer игры — Russians Vs. Americans! Более того, они позволяют себе иногда их выигрывать!

Не буду скрывать, мы сделали все, что могли, чтобы помешать 1C... Нам удалось добиться, чтобы локализацию выполнили наши люди из Snowball Interactive. Хе-хе...

И они сделали все возможное, чтобы русским эта игра не понравилась. А для отвода глаз — переделали графику и звук. Одноэтажные здания расцвели; черт, я уже позаботился, чтобы такие же появились и в моей персональной версии. Для того, чтобы увести клиентов в сторону от наиболее интересной сетевой игры, они переделали тренировочный режим до уровня single player, для которого наклепали набор из 21 миссии, объединенных общей темой жизни гангстера Альфонсо Капоне. Этот набор — это что-то. Из любопытства я доиграл до четырнадцатой миссии, пока не понял, что надо мной просто издеваются. Надо же было так попасться, хе-хе... Первые задания были достаточно просты: организовать определенный тип бизнеса, уничтожить противостоящего мафиози, провести "группу товарищей" в другой конец карты... Что-то построить и кого-то убить — это мы с полпинка. Провести Дона Капоне через заслоны убийц было посложнее, но, при огромной доле везения, через несколько часов игры, сдобренной добрыми словами в адрес дизайнера уровня, удалось. А вот выиграть на карте,

где требуется не допустить на свою территорию представителей шести враждебных семей — это уж увольте, пусть русские сами добьются. Если еще разберутся, где собственно проходит эта самая граница территории.

Но самое главное — все сопровождается руководством, которое нужно поместить в музей компьютерных игр. Молодцы! На шести страницах рассказать историю бандитской жизни, и ни слова не сказать о том, что основной тип управления игры — с помощью мышки. Которая намного облегчает выполнение важнейших игровых операций, например, посадку гангстера в автомобиль. Без которой вообще играть невозможно... Практически ничего не сказано о преимуществах и недостатках разных типов нелегальной деятельности, о технологии правильного подкупа армии, полиции и прочих государственных институтов. Вместо полезной информации напечатаны портреты мрачных туповатых субъектов, явно страдающих групповым синдромом Дауна. За Де Ниро обидно, но не будем о личном...

Сигарета погасла. Дон вмял бычок в пепельницу и продолжил.

— К сожалению, парням не удалось избежать упоминания о сетевой игре. Наверно, их заставила 1C. Но они сделали, что смогли — под информацию о том, как русские могут составить нам конкуренцию на международной арене отведено две страницы, львиную часть которых занимают общие рассуждения на тему. О том, что "Дон Капоне" — это переделанный Legal Crime многие русские вообще не смогут узнать, прямо об этом не сказано нигде, а единственное упоминание встречается на последнем листе мануала в следующем контексте: "Byte Enchanters would like to thank all of the 5,000 gamers, who did the beta testing for Legal Crime..." Хе-хе. Учитесь!

Дон сделал паузу. Аудитория внимала. Было слышно еле уловимое жужжание какого-то насекомого.

— Так обстояли дела еще совсем недавно. Воспользовавшись нашим благодушием, русские провели результативную атаку наших серверов. Подобрал пароли, хаке-ры похитили самое ценное — тактические наработки и схемы. Теперь они знают все. Можете не сомневаться, скоро нашим семьям придется выдержать массированный удар. И это будут уже не мальчики для битья, но опытные saporegime. Тем более, что у них есть возможность оттренировать свои навыки втайне от нас — в режиме single player, каким бы он не был, o diablo di tutti diablo... Мы сами вырыли себе яму.

Внезапно раздался негромкий щелчок, и жужжание насекомого стало прерывистым. Звук стал громче, поплыла частота. Все завертели головами, но обнаружить источник беспокойства не удалось. Дон Винченцо встал и, крадучись, подошел к висащей на стене картине "Девочка с яблоками".

— Откуда это? — спросил он у consiglieri.

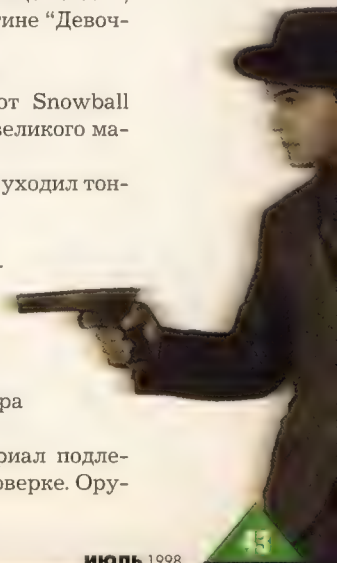
— Из России, дон Винченцо, подарок от Snowball Interactive. Легальная копия произведения великого мастера.

Дон заглянул за картину. Он нее в стенку уходил тонкий оплетенный кабелек.

* * *

Половину экрана монитора заняла говорящая красная рожа consiglieri. Звук пропал несколько секунд назад, да и изображение пошло полосами. Но все это уже не имело значения. Navigator Crack Group сделало свое дело. Alrick встал из-за компьютера и потянулся.

Нужно было спешить. Скачанный материал подлежал анализу, обобщению и всесторонней проверке. Ору-



жие было получено, осталось его размножить и распространить в войсках.

Что ж, работа у нас такая — помогать людям играть в игры.

* * *

Практически все уже сказано. “Дон Капоне” интересен, несмотря на слабость режима одиночной игры. Что неудивительно, ведь изначально упор в игре делался именно на сетевую составляющую, single player mode предназначался исключительно для тренировки. Отсюда и некоторые странности, самая досадная из которых — невозможность перевести игру в режим паузы. Ведь прохождение миссий может занять не один десяток минут. Вызов различных меню не спасает — все продолжает “топать” в фоновом режиме. Естественно, нет и Save Game, есть только возможность переиграть по новой уже пройденное.

Недостаток информации в руководстве усугубляется исключительным использованием великого и могучего языка. Как результат, попав в международную сетевую бойню, вы просто не сможете нормально общаться с противниками или союзниками по причине незнания терминов и названий. После скоростного поражения, в ответ на вопрос “А что я делал не так?” — вам ответят что-нибудь вроде “... you need to upgrade. Take your thugs to slums and develop the pornie business.” В школьной программе слэнг все еще не проходят.

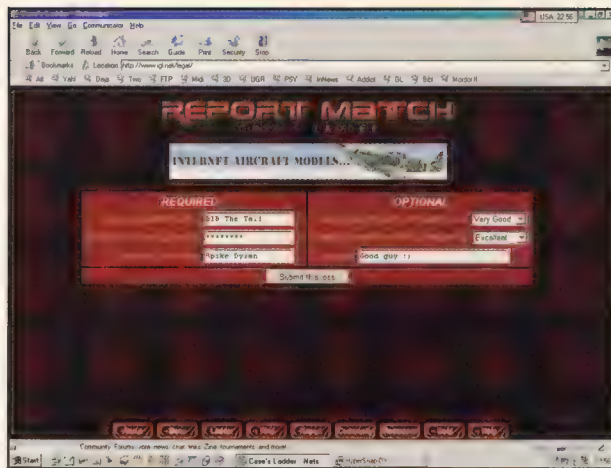
Далеко не блестящая по нынешним временам графика, тем не менее, выгодно отличается от оригинальной из Legal Crime. Что, безусловно, пошло на пользу создания соответствующей атмосферы. С другой стороны, скроллинг карты притормаживал на моем Pentium-166 с 64 Mb RAM. Что удивительно, учитывая сетевое происхождение “Дона Капоне”.

Несколько странно выглядит соотношение возможностей некоторых юнитов. Например, вооруженные автоматами Томпсона господа явно подслеповаты, в сравнении с теми, кто оснащен револьверами.

Для того, чтобы открыть огонь, им требуется подойти к противнику совсем близко.

Теперь о хорошем. Основную порцию удовольствия можно получить при игре по Интернет. Для начала, сходите на Case's Ladder (www.igl.net/legal/) — сервер самой многочисленной лиги игроков (количество которых близится к 80.000) в онлайн-овые игры. Здесь ведется учет личных достижений по 68 играм. Зарегистрируйтесь в разделе Legal Crime. Сюда вы будете возвращаться после тех игр, в которых победителем вышел ваш оппонент. Дело честное каждого настоящего мафиози — засвидетельствовать собственное поражение.

Далее можно посетить сайт разработчиков Byte



■ Проиграл - сообщи статистикам

Enchanters:

(<http://www.byteenchancers.com/frame.html>), где выложена разнообразная информация, новые играбельные демоверсии (которые можно зарегистрировать, пожизненная лицензия вам обойдется в \$ 20), небольшой архив карт для multiplayer и сценариев. Здесь же можно присоединиться к мафиозной семье или “зачать” собственную. Кстати, демоверсия Legal Crime позволяет играть по сети до 15 минут, чего вполне достаточно для сетевого развлечения на маленьких картах. Графика Legal Crime будет намного попроще, чем у “Дона”, зато LC “бегает” чуть шустрее. Поиграть в одиночку тоже можно — для этой цели предусмотрено 8 тренировочных миссий. Размер скачиваемого файла — всего-то 10.6 Mb.

Очень полезным дополнением к игре послужит редактор сценариев, в котором вы без труда (проверено) сможете создать собственные уровни для single player. Последняя версия Legal Crime Scenario Editor v.0.91 доступна для дружного скачивания с сайта семьи Notorious Thugs по адресу:

<http://members.xoom.com/NThugs/LCsc091.zip>. Размер файла — 120K.

Работает это удовольствие из-под DOS, вся творческая процедура представляет собой ввод ответов на наводящие вопросы. вновь созданный уровень будет сохранен в файле с расширением *.sce. Переименуйте его в ep1.epi и запишите поверх аналогичного файла в каталоге ...\\carpone\\episode\\. Ваш уровень стал первым по счету. Кстати, сей редактор был одобрен самими разработчиками из Byte Enchanters.

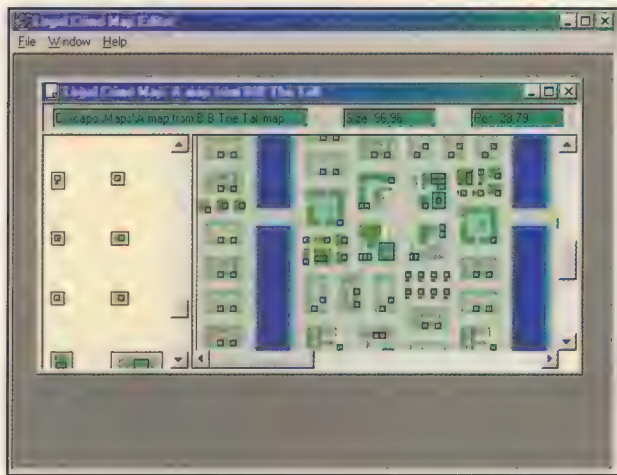
Еще одна интересная игровая принадлежность — редактор карт LC_Editor Version 1.02.12. Его можно получить на странице Martin A. Bliss's Legal Crime Page, которая расположена по адресу: <http://www.rust.net/~dougbl/crime.html>. Размер файла — 1.8 Mb. Инсталляция и применение сложностей не вызвали. Интерфейс — проще простого, поддержка Drag&Drop. И пусть вас не смущает расцветка построек — в игре все будет красиво.

Проверить правильность новой карты можно еще одной DOS'овской программкой checker.exe (скачивается с <http://crime.warzone.com/Checker.EXE>). Размер — 46K.

Наличие столь мощного и простого в использовании инструментария само по себе способно обеспечить игре долгую жизнь.

К сожалению, отечественный сайт поддержки игры (www.carpone.ru) на момент написания материала находился в состоянии застоя. Некоторую надежду внушает то, что для работы над ним приглашен Валерий Комягин (Don_Valerio), который возглавляет клан Russian Mafia. Раздел по тактике, которая обделена вниманием в руководстве, здесь также улыбочиво пуст. Впрочем, как и многие другие.





■ Редактор карт в действии

И последнее. Я думаю, никто не станет со мной спорить, если я скажу, что в этой игре очень приятная музыка. Тринадцать джазовых композиций с общим временем звучания свыше часа, все записаны в период с 36 по 38 год. Прослушивать их можно хоть и с помощью того же стандартного CD Player'a. Что касается звука, то при достаточно продолжительной игре начинает казаться, что 12 реплик бизнесменов — это совсем немного. Тем более, что чаще используются те шесть, где они говорят рэкетирам "да". В остальном — озвучка сделана очень даже здорово.



Игорь Бойко

Ускоренный курс обучения

Самое важное — чтите уголовный кодекс РФ, в этом случае у вас будет предостаточно времени и возможностей нарушать законы виртуального игрового мира.

Управление несложно. Выбор одиночного юнита осуществляется либо щелчком левой клавиши мышки, либо клавишей Tab. Для выбора группы юнитов прочертите вокруг них прямоугольник (при нажатой левой клавише мышки). Любому выбранному юниту или группе можно присвоить номер — для этого нужно нажать Ctrl + цифру от 0 до 9. В дальнейшем для вызова обозначенного таким образом подразделения достаточно просто нажать соответствующую цифру.

Выбранным юнитом/группой можно командовать. Для этого нужно нажать на клавиатуре соответствующую клавишу (если при этом нажать Shift, то экран будет отцентрован на выбранном юните), после чего щелкнуть мышкой в месте исполнения команды.

g — топтать; юнит направляется в указанную точку.

G (Shift+g) — топтать, не отвлекаясь; юнит идет к указанному месту, не обращая внимания на происки и стрельбу врагов. Как зомби.

a — атаковать. Гангстер направляется к указанной цели. Если это конкурент — начинается схватка, если "неокученный" бизнес — ваш человек попытается предложить им "защиту", если это предприятие, находящееся под контролем другой семьи — гангстер начнет активно склонять их к мнению, что лучший босс в округе — это вы. Если по пути к цели гангстер ввяжется в схватку, то после ее окончания он остается стоять на месте (ежели, конечно, жив) в ожидании новой команды.

A (Shift+a) — форсированная атака. Аналог предыдущей команды, но гангстеры не обращают внимания на атаки противника. Внимание: Shift нужно нажимать не при нажатии "a", но в момент указания цели!

e — вымогать процент от дохода; гангстер направляется к нейтральному заведению и начинает обрабатывать его штатным оружием. При этом нужно помнить, что успех этого мероприятия во многом зависит от соотношения крутости бандита и класса предприятия. Поэтому не стоит посылать вышибалу в элитный VIP-бар.

o — патрулирование между двумя точками.

d — ремонт или продажа здания.

g — замаскировать гангстера под противника.

Нанять "сотрудников" можно следующими клавишами: вышибала — t, стрелок — p, гробовщик — m, снайпер — s, террорист — b, налетчик — l, шофер — c, вор —

i. Но мне кажется, что все это делается весьма удобно с помощью щелчка мышкой на соответствующей иконке.

Несколько слов об игре в режиме single player. Я действительно сломался на 14-й миссии. Несмотря на использование всех почерпнутых из Сети рекомендаций и собственного опыта, мне не удалось пройти эту миссию в течение нескольких часов. Пару раз висла машина (возможно, по независимым от игры причинам), пару раз звонил телефон (что при отсутствии паузы равносильно поражению), раз пятнадцать я пробовал менять тактику, но итог был один — приходилось начинать с начала. Я даже вынес одного из соседей, когда второй оказался нейтральным. Но тут же пришли люди третьего и добились мою ослабленную боями семью. В конце концов, наступило ненавистное ощущение бестолково убитого времени, и я сказал себе: "Да сколько же будет продолжаться это издевательство?". И полез в Интернет.

Самое интересное, что первый онлайн-бой я выиграл. Скорее всего, случайно. Против меня применили Rush-технологии, а я об этом не имел никакого понятия. Но оказался готов. Прошло еще несколько часов, и многие неясные моменты прояснились. Оказалось, что есть два основных режима сетевых баталий, которые оговариваются перед началом боя. О первом я уже упомянул — это Rush на маленьких картах, при котором игрок стремится как можно скорее сколотить ударную группу юнитов, которой и наносится удар по штаб-квартире противника. Этакий блицкриг, для которого годится и демонстрационная версия — все решится в течение 5–10 минут.

Во втором случае, который применяется при игре на больших картах, игроки специально оговаривают перед началом игры дополнительные правила. Например, мне довелось сражаться в игре для 4-х участников при следующих условиях: 10 минут никто не атакует, никаких полицейских рейдов, сенаторских штучек и т. п., игра 2х2 — левая сторона карты против правой. Экономика и боевые действия по-джентельменски.

Ниже приводятся советы, основанные на материалах из Интернет и собственном опыте.



Лучше быть быстрым, но живым, чем медленным, но мертвым

Всегда используйте возможность объединения юнитов в группы. Хотя бы потому, что щелчок мышки далеко не всегда выбирает нужный вам юнит, тем более — группу. С помощью же клавиатуры эта операция выполняется быстро и безотказно. Если при нажатии присвоенной группе цифровой клавиши вы нажмете еще и Shift, то будет отцентрован экран.

Разведданные из меню

С помощью меню в верхнем левом углу вызовите экран информации. Здесь отражается состояние ваших доходов, фондов, персонала, объема вымогательства и т.п. Здесь же можно узнать аналогичные данные о противниках. Желтая линия обозначает среднее значение.

Больше и быстрее

В самом начале игры важно получить максимальный доход за ми-

Rush

Пришло время посвятить вас в любимое занятие вероятного противника, т. н. Rush. Велосипед этот давно известен — в Red Alert были танковые прорывы, а в Legal Crime — атаки стрелков. Технология проста: ранний апгрейд, ранний подкуп, набор сил и молниеносный удар. Рецепт выглядит так: взвинтите полицейский подкуп до 80%, после получения первых 5 поинтов — снизьте подкуп до 20%. Сфокусируйтесь на одном типе бизнеса, например, на развлечениях. Всегда делайте максимально возможный апгрейд (выбирайте самую правую

кнопку). После первого апгрейда поднимите подкуп армии до 50%. И не забывайте обрабатывать новые точки!

Получив доступ к набору стрелков, начинайте их штамповать. Обрабатывайте нейтральные конторы и делайте, делайте стрелков (не допуская при этом, чтобы ваши финансы падали ниже \$ 50,000). Пока не встретитесь с противником. Собирайте ваши силы в ударную группу... И направляйте ее к штабу противника. После отстрела курьеров уничтожьте сам штаб.

Если все сделано правильно, то три стрелка способны справиться с поставленной задачей, если только

Мафиозное предпринимательство для основных типов зданий

Здания более высокого класса встречаются редко и не играют сколько-нибудь важной роли на начальной стадии игры, где, собственно, и может пригодиться приведенная ниже статистика.

Бизнес в трущобах (Slum)

Легальный доход: \$ 25,200

Наименьшая / наибольшая сумма апгрейда: \$ 72,500 / \$ 250,000

Минимальный / максимальный доход: \$ 90,000 / \$ 214,000

Название в		Стоимость	Доход	Доля	Подкуп
"Legal Crime"	"Капоне"	\$	\$	рынка	полиции
				%	
<i>Bootlegging (бутлеггерство)</i>					
Juke Joint	Пивной бар	75,000	92,000	2	не нужен
Speakeasy	Рюмочная	125,000	127,000	2	1
Liquor Store	Винная лавка	150,000	144,000	3	1
Pub	Спорт-бар	200,000	179,000	4	20
Still	VIP-бар	250,000	214,000	4	20
<i>Entertainment (развлечения)</i>					
Porn magazine stand	Интим-салон	80,000	95,000	2	не нужен
Erotic Movies	Сауна	120,000	123,000	2	1
Escort Service	Эскорт-услуги	175,000	161,000	3	1
<i>Gambling (игорный бизнес)</i>					
The Numbers	Собачий бега	80,000	95,000	2	не нужен
Crap Game	Лотерея	125,000	127,000	3	1
Dog Races	Собачий бои	225,000	196,000	4	20
<i>Trouble Shooting (решение проблем)</i>					
Mugging	Притон	72,500	90,000	2	не нужен
Counterfeiting	Подделка чеков	125,000	127,000	3	1
Hit man service	Притон убийц	150,000	144,000	3	1
Passport Press	Подделка виз	225,000	196,000	4	20

Бизнес в зданиях первого среднего класса (Sub-Middle)

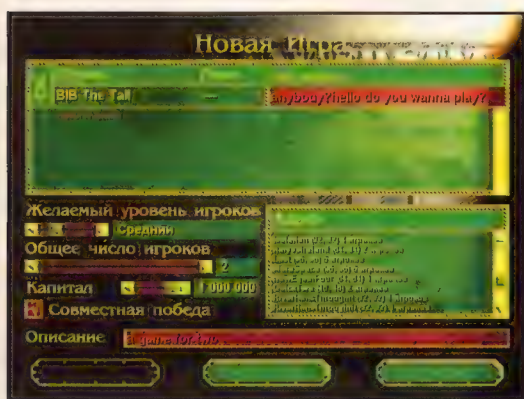
Легальный доход: \$ 31,500

Наименьшая / наибольшая сумма апгрейда: \$ 450,000 / \$ 800,000

Минимальный / максимальный доход: \$ 382,000 / \$ 677,100

Bootlegging (бутлеггерство)

Liquor Store	Винная лавка	550,000	458,000	9	6
Speakeasy	Элитный салун	650,000	592,740	11	6
Pub	Бар-салун	700,000	634,920	11	6
<i>Entertainment (развлечения)</i>					
Erotic Movies	Стриптиз-клуб	550,000	458,000	9	6
Porn Stand	Ночной клуб	650,000	592,740	11	6
Escort Service	Эскорт-услуги	750,000	677,100	22	30
<i>Gambling (игорный бизнес)</i>					
Arcade	Тараканьи бега	450,000	382,000	8	6
Bookmaking	Букмекер	550,000	458,000	9	6
Poker Club	Покер-клуб	600,000	496,000	10	6
<i>Trouble Shooting (решение проблем)</i>					
Passport Press	Подделка денег	500,000	420,000	8	6
Kidnapping	Возврат долгов	650,000	534,000	11	6
Hit man Service	Центр киллеров	800,000	648,000	13	30



Обладатели "демок" вполне успевают сразиться на маленьких картах

нимальный отрезок времени. Рассмотрим пример — рядом с вашим штабом вывешены знаки "открыто" на следующих объектах: два предприятия в "трущобном" доме (ближайшие к штабу), два угловых магазинчика (находятся тоже близко, но с противоположной стороны) и мини-отель. В каком порядке выгоднее всего обработать эти заведения? Возможные варианты на выбор:

1. Трущобы, отель, магазины
2. Магазины, трущобы, отель
3. Отель, магазины, трущобы

Если вы считаете, что лучший вариант третий, то можете дальше не читать — отправляйтесь играть :)

Несмотря на то, что трущобы расположены ближе, чем отель, нужно помнить, что легальный бизнес в отеле принесет раза в два больше доход, чем оба трущобных заведения. Как и угловые магазины, впрочем.

вы не встретите достойное сопротивление. И даже в этом случае все может сработать.

Забавы снайперов

Недостаток этих господ в том, что, после появления в прорези прицела первой цели, они забывают про все на свете. Три снайпера будут стрелять по одной и той же мишени. Тем временем к ним успевает подбросить стрелок противника и ... пиф-паф, снайперы "пошли смотреть, как картошка снизу растет" ((с) полковника Филиппова, бывшего нач. штаба в/ч 14109, Крым, 1982 год).

Для предотвращения такого исхода держите перед снайпером одного, лучше — двух стрелков. Подобное трио может продержаться достаточно долго.

Противодействовать такому подразделению тоже просто — укажите своим стрелкам снайперов в качестве обязательной цели (правая клавиша мышки при нажатом Shift'e).

Подальше положишь

Едва ли вам по душе надписи типа "Такой-то мафиози спер у вас \$ 800.000", которые начинают появляться после прорисовки в эспилон-окрестности вашего штаба дюжих ребят из конкурирующей команды. Большинство игроков первым делом направляют все усилия в сторону штаб-квартиры противника. Поэтому — откройте дополнительные точки приема денег в самых неподходящих местах. Проведите апгрейд окружающих зданий, постройте пару-тройку укреплений на подступах, расставьте снайперов.

И помните, что ваш оппонент всегда способен на аналогичную затею.



Игра вчетвером - "Юго-запад" против "Северо-востока". No Rush!

Скоростной рэкёт

Спорная затея, другие корифеи мафиозных разборок советуют делать наоборот :) Очевидно, все зависит от индивидуального подхода игрока — кому какая тактика больше подходит.

Итак, есть мнение, что в самом начале игры (если вы только не собираетесь сделать Rush-вариант) нужно рекрутировать еще пару вышибал, чтобы заниматься вымогательством сразу вчетвером. При этом гангстерам ставятся в соответствие быстрые клавиши 1-4. Далее — четные номера направляются разговаривать с владельцами заведений в одну сторону, а нечетные — в противоположную. Так будет легче ориентироваться. Да и на Shift жать не повредит.

Денег!

Обеспечив с помощью приведенной технологии быстрый приток средств, не спешите апгрейтить трущобы. Ваша стратегия может принять следующую форму: установите подкуп полиции на уровень 70%, армии — на 10%. Непрерывно занимайтесь обработкой все новых и новых точек. После достижения 20 полицейских поинтов, снизьте подкуп полиции до 20%. Начинайте апгрейтить бизнес в качественных зданиях (со стоимостью апгрейда от 700.000\$).

Уход от правосудия

Уже встречались с владельцами заведений, которые никак не хотят внять голосу разума, вызывая один полицейский наряд за другим? Аресты неприятны. Другое дело, если рядом припаркован кадиллак. Сажаете в него рэкетира при первых признаках тревоги — в те годы эвакуаторов еще не придумали :)

Второй вариант основан на том, что владельцы очень редко обращаются в полицию после первого же "здрасьте". Поэтому — выберите гангстера, прикажите ему поговорить с нейтральным бизнесменом и, когда он будет готов начать разговор, щелкните чуть в стороне. В результате произойдет краткое общение хозяина заведения и вашего мафиози. Если хозяин еще не согласился с вашим выгодным предложением — повторите маневр. Капля камень точит.

Терроризм

Боги LC отвернулись от вас, денежный поток становится все тоньше и тоньше, тикают последние минуты перед поражением. Возможно, пригодится следующий рецепт: вло-

Бизнес в зданиях второго среднего класса (Middle)

Легальный доход: \$ 47,250

Наименьшая / наибольшая сумма апгрейда: \$ 650,000 / \$ 1,125,000

Минимальный / максимальный доход: \$ 781,000 / \$ 1,626,150

Bootlegging (бутлеггерство)

Liquor Store	Винная лавка	700,000	930,180	17	6
Speakeasy	Разливочная	900,000	1,183,260	21	30
Saloon	Элитный бар	1,000,000	1,309,800	24	40

Entertainment (развлечения)

Sex device	Стриптиз-клуб	700,000	930,180	17	6
Bordello	Ночной клуб	850,000	1,119,990	20	30
Brothel	Ночной клуб	950,000	1,246,530	22	30
Strip Tease	VIP-салон	1,000,000	1,309,800	24	40

Gambling (игорный бизнес)

Arcade	Игорный зал	800,000	1,266,160	19	30
Bookmaking	Букмекерская	800,000	1,266,160	21	30
Poker Club	Покер клуб	1,000,000	1,309,800	24	40
Cockfighting	Спорт зал	1,250,000	1,626,150	29	40

Trouble Shooting (решение проблем)

Kidnapping	Возврат долгов	650,000	781,000	16	6
Debt Collection	Возврат долгов	750,000	895,000	18	30
Interrogation	Шпионаж	800,000	952,000	19	30
Black Mailing	Шантаж	950,000	1,123,000	22	30
Document Forging	Подделка виз	1,100,000	1,294,000	26	40

жите все, что у вас осталось в подкуп FBI. Рекрутируйте четырех террористов, замаскируйте их, выделите и щелкните с Shift'ом на штабе противника. Если повезет... труп врага всегда пахнет хорошо.

Альтернативный вариант развития

Скорость, с которой вы вовлекаете в сферу своего влияния новые точки, критически важна. Многие в начале игры нанимают несколько вышибал для этой цели. Не получая при этом реального преимущества в скорости. Почему? Просто... немногие из нас могут похвастать способностью выполнять несколько дел одновременно. Чем больше юнитов в вашем ведении, тем более путанным будет управление ими. А ведь содержание юнитов стоит денег. Поэтому попробуйте обходиться двумя исходными.

Не приближайтесь поначалу к большим зданиям, владельцы тамошних контор не любят таких как вы, а полиция приезжает довольно быстро. Начните бизнес в трущобах, апгрейдя его до максимально возможного уровня. Ведите дела так, чтобы на текущем счете всегда было не меньше \$ 100.000. После того, как первые три нелегальные заведения начнут давать доход, приступите к подкупу полиции (на уровне 20%, можете оставить его таким до конца игры). Как только сможете себе позволить, проведите апгрейд трущобного бизнеса до уровня Escort Service. Да, VIP-бары и Собачьи Бои приносят больше дохода, но зато они требуют целых 20 поинтов благосклонности со стороны полиции, в то время как Эскорт-сервис — только один. После того, как начнете полу-

чать приличные деньги, переходите к подкупу армии, опять — таки на уровне 20%. После появления соответствующего значка, наймите 3-4 стрелка. С их помощью обработайте те здания, откуда вас выгоняли в начале игры. Несколько долларов стоит потратить на FBI, чтобы получать полезную информацию о конкурентах.

Продолжайте обработку новых точек и апгрейды. Странно, но вы не можете апгрейдить уже существующий нелегальный бизнес. Вам нужно сначала его продать, затем — опять прибрать к рукам, и только после этого — проапгрейдить предприятие по максимуму.

Везде нужна своя рука

При приличном заработке подкуп полиции может быть весьма эффективным. Выставьте на 45% уровень подкормки копов, и на 10% — FBI. Последняя организация сообщит вам, где расположен бизнес противника. А полицейские устроят там рейды. Также полиция может устранить нежелательного визитера, заглянувшего на вашу территорию с непонятными намерениями.

Не менее эффективен подкуп политиков. 45% сенаторам + 10% для FBI, и вы сможете уничтожить предприятие за предприятием. Вы также можете договориться о легализации отрасли, в которой преуспел ваш оппонент, что снизит получаемый им доход. Если же рейды полиции предпринимаются против ваших заведений, то легализация может послужить им палочкой-выручалочкой.

Имейте в виду, что после посещения полицейским нарядом предприятие перестает быть доступным для дальнейшей обработки.

Соответствие русских и английских терминов

Terrorist	— Террорист
Cadillac	— Шофер
Shotgun	— Налетчик
Thief	— Вор
Collector	— Курьер
Thug	— Вышибала
Thompson man	— Гробовщик
Pistol man	— Стрелок
Hit man	— Наемный убийца
Sniper	— Снайпер

Кадиллачный апокалипсис

Развивайтесь, развивайтесь и развивайтесь. Настройте побольше тренировочных центров, чтобы побыстрее штамповать новых мафиози.

Концовка 1 — посадите 2 террористов в машину, подвезите их к штабу неприятеля и взорвите все к Аллаху в течение двух секунд.

Концовка 2 — посадите 4 гробовщиков с Томпсонами в кадиллак и проедьтесь по улицам, отстреливая курьеров (оставив штаб напоследок).

Концовка 3 — работает редко, но, бывает, все-таки работает. Приведите противника в замешательство пустыми авто, которые носятся по его территории. Если он испугается, то начнет штамповать новые войска и гоняться за порожними кадиллаками. Используйте его неорганизованность и нанесите удар.

Золотые правила

- не оставляйте собственный штаб без присмотра;
- разместите на улицах несколько террористов для борьбы с кадиллаками;
- следите, чтобы ваши финансы не опускались ниже \$ 100.000. Я проиграл несколько игр из-за того, что перед моим штабом появился взбунтовавшийся от отсутствия денег стрелок;
- всегда держите кадиллак с гробовщиками в резерве, который может очень даже пригодиться для нанесения контратакующего удара по штабу противника;
- комбинируйте стрелков со снайперами для оптимального применения. Забудьте про них, если у противника появился кадиллак с автоматчиками. Такое "таксо" способно расстрелять три десятка снайперов перед штабом, причем без особого вреда для себя.

Изложенные советы далеко не исчерпывают тему. Если вы знаете нечто такое, что способно перевернуть представление окружающих о "Доне" — присылайте в редакцию. Сим предлагаем считать конференцию по "Дону"/Legal Crime открытой.



■ Бизнес в трущобах уничтожен полицейскими рейдами, территория разведана информаторами. Кадиллак с гробовщиками направляется к Торрио по "финишной" прямой

Андрей Алаев

TALONSOFT

начинает наступление!

Нельзя сказать, что к творчеству этой команды я относился с большой любовью. Более того, даже испытывал некоторое пренебрежение. Ну не по душе мне были их методы вытягивания денег — штампование серии близнячих игр вместо одной. Однако в последнее время эта контора начала предпринимать шаги, которые могут вывести ее в настоящие, заслуженные лидеры жанра.

Подчищая хвосты

Во-первых, всем памятен несомненный успех East Front. Отход от традиций Battleground в сторону более масштабных кампаний на оперативном и стратегическом уровнях, улучшенная графика, родная тема — все это если и не вытеснило родных “Steel Panthers” из сердец воргеймеров, то изрядно потрепало позиции последних. Но вслед за этим Talonsoft намеревается обрушить на нас просто-таки волну wargames. В ближайшие два года любители военных игр вряд ли будут испытывать в таковых недостаток.

Ближайшим релизом станет диск с дополнительными кампаниями для East Front. Впрочем, это вряд ли будет представлять большой интерес для широкой публики. Та же судьба ожидает и последнюю официальную игру из серии Battleground. Оказывается, на фирму валом валили многочисленные

просьбы трудящихся не закрывать сериал. Но Talonsoft свою позицию не поменяла. Компромиссным решением стал выпуск 9-й игры, посвященной одному из сражений войны между Севером и Югом — битвы при Чикамоге. Американцам не дает покоя их гражданская война. Их вполне можно понять, но, думается, всем прочим уже вполне хватило Age of Rifles и Gettysburg!. Во всяком случае, релиз, намеченный на осень этого года, долгожданным не назовешь.

Подкрепление

Ну, а пока слышны прощальные ноты лебединой песни Battleground, Talonsoft активно занимается набором новых дизайнеров. Первым, под их флаг переметнулся один из ветеранов индустрии — Норм Когер. Что подвигло его на разрыв с SSI, для которой он сделал ВСЕ свои предыдущие игры — неизвестно. Но, так или иначе, его The Operational Art of War 1939–1955 (ревью в этом номере) выходит уже под новой крышей. В случае успеха не замедлит последовать сиквел, посвященный боям с 1955 по 2000 год — дата его выхода пока не известна.

Помимо Нормы, под ласковое и гостеприимное крыло Talonsoft переметнулась “сладкая парочка” — Кейт Брорс и Гэри Григсби. Люди, которые делают хитовые воргеймы уже 15 лет, творцы любимых всеми “Стальных Пантер” тоже покинули корабль SSI. Их первым творением будет Battle of Britain — игра, посвященная одному из крупнейших воздушных сражений в истории. Вполне возможно, что на эту идею Григсби натолкнул большой успех проектов Big Time Software и Avalon Hill — Over the Reich и, особенно, Achtung: Spitfire!. В них, впервые, в пятый океан, где дотоле царствовали имитаторы, вторглись wargames. Возможно, что Кейт и Гэри предложат нам новый взгляд на воздушные сражения. Тем более, что BoV будет игрой стратегического уровня, в то время как

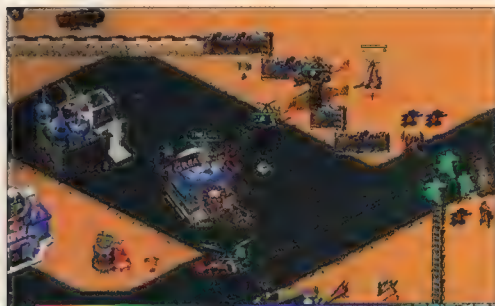
Spitfire (повествующий, кстати, тоже о Битве за Британию) фокусировал внимание игрока на отдельных воздушных боях.

Игрок за Германию, в полном соответствии с историей, сможет делать по 100 вылетов в день, назначая каждой из бомбардировочных групп свои цели, курс, высоту и истребительное прикрытие. Соответственно, если вы выберете трудную миссию защиты Альбиона, то сможете перераспределять истребительные группы между аэродромами, назначать им районы патрулирования, руководить батареями зениток и аэростатами заграждения.

В игре будут использованы ВСЕ типы истребительной, бомбардировочной и разведывательной авиации, использовавшиеся в реальной Битве за Британию. Также на исход боев повлияют действительно существовавшие пилоты. Бомбить можно будет все, что угодно — радарные станции, гражданские объекты или аэродромы; разумеется, для ночных бомбежек и воздушных боев будут особые правила. Судя по всему, в BoV введут один любопытный what-if. Как известно, Битва за Британию закончилась фактически ничью в связи с переброской основной массы германской авиации на Восточный фронт. Так вот, похоже, нам дадут возможность выснить: что было бы, если бы самолеты Люфтваффе продолжали громить Англию весь 1941-й год.

Выпуск Battle of Britain намечен на осень этого года. Уже известно о работах над сиквелом под названием Bombing the Reich, в котором, судя по всему, нужно будет руководить армадами В-17 на заключительном этапе войны. Дата выхода пока неизвестна.

Помимо совершенно новых разработок, Talonsoft собирается (как обычно) на полную катушку раскрутить уже готовые. Речь, как вы догадались, идет о движке Campaign. Судя по всему, следующей игрой на его основе будет West Front. Кардинальных отличий от East Front не ожидается, о сценариях и кампаниях тоже пока известно мало. С большой вероятностью можно ожидать Африканскую, операцию “Крусейдер”, высадку в Италии ну и, конечно, уже просто затасканные “День Д” и контрудар немцев в Арденнах. Ходят слухи, что West Front появит-





ся к Рождеству. Уже есть и нехорошие подозрения в этой связи — количество багов в рождественских релизах обычно зашкаливает...

Будущее движка Campaign

Знакомые с серией Battleground уже, наверное, поняли, какие три сюжета наиболее близки дизайнерам Talonsoft. Это Вторая мировая война, наполеоновские войны и треклятые Север с Югом. Ну, со Второй мировой ребятки уже разделались, охватив и Восточный и Западный фронты. А как же остальные конфликты?

Не бойтесь, никуда они не денутся! В 1999 году намечен выпуск двух новых игр на движке Campaign. Первая из них посвящена Гражданской Войне в США. Кажется, рынок уже пресыщен подобными продуктами, однако это не смущает и не пугает талонсофтовцев. Они, ничуть не скромничая, заявляют (цитирую): "Наша игра доставит воегеймерам такое удовольствие, о котором они раньше только мечтали!". Гмм... Я, в общем-то, это уже не раз слышал. И это, в общем-то, нормально — всяк кулик, как говорится, свое болото хвалит. Вот только... А, собственно, — кто нам мешает верить в хорошее? Уж наверное, эта самая American Civil War будет получше, чем совершенно провальный Civil War Generals.

Вторая игра (вычисляем методом исключения) будет связана с Наполеоном. И называется просто и лаконично — Campaign Series: Napoleon. Ожидается большое сходство с ACW и большой охват битв. А то в Battleground были отражены только Ватерлоо и Бородино. А тот же Аустерлиц, Йена с Ауэрштедтом, Лейпциг, как то обошли стороной.

Также ходят слухи о готовящемся Nam — Tour of Duty из все той же Campaign Series. Он будет посвящен (как ясно из названия) Вьетнамской войне. В принципе, тема-то интересная. Давно уже не выходили такие wargames. Из новых — только Steel Panthers II и III отметились вьетнамскими сценариями. Но... проект, судя по всему, находится в подвешенном состоянии, и вполне может не выйти вообще. Жаль. Искренне, я бы сказал.

Военно-морской Talonsoft

Ну, и напоследок (для охвата абсолютно всех разновидностей воегеймеров) Talonsoft решила продолжить свою военно-морскую серию. До сих пор в ней насчитывалась все-

го одна игра — Age of Sail. Компания, не стеснясь, называет ее "успешной" (скромность у них вообще на высоте), хотя я бы этого не сказал. На фоне многих подобных игр она ничем особенным не выделялась, и была весьма необъективно настроена по отношению к прославленному русскому флоту, полностью игнорируя знаменитые сражения при Калиакрии, Синопе и Наварине. Хотя на четверочку-то игрушка тянула...

Продолжит (и, надеюсь, разовьет) традиции "Века паруса" игра Age of Ironclads, выходящая в конце этого года. Как известно, первое сражение бронированных кораблей ("Монитора" с "Мерримаком") произошло во время... да! Во время все той же Войны Севера с Югом (чума на оба их дома!). Так что с 1862 по... по неизвестно какой год вам предстоит руководить стальными монстрами на всех морях и океанах. Конец игры неопределенно обозначен "поздними 1800-ми годами", что однозначно вычеркивает Русско-Японскую Войну. А жаль! Тем более, что на обозначенном Talonsoft временном промежутке не было сколько-нибудь крупных конфликтов с применением броненосного флота. Ну да ладно. Хотя дадут поплавать на крупных кораблях конца XIX века — водоизмещение тонн эдак тыщ с десять, главный калибр дюймов двенадцать... Ээх!

Также в морской серии была запланирована игра Age of Oars, повествующей о долгой эпохе весельного флота. Эпоха эта действительно была долгой, поскольку начало ее отследить вообще проблематично — ну, скажем, со времен Древнего Египта, — а последнее крупное сражение произошло аж в 1571 году при Лепанто. Однако, проект, похоже, положили на полку. И опять жаль, поскольку уж эта-то тема ну совершенно никем не хоженная. Admiral: Ancient Ships не может считаться конкурентом, ибо это — самая обыкновенная RTS. М-да, иной раз пути Talonsoft столь неисповедимы...

Заключение

Итак, что мы имеем? Да просто завал игр, который собирается на нас выплеснуть Talonsoft в этом и следующем году! (что, в общем, и требовалось доказать). Совершенное громадьё планов. Однако многим из них вполне можно поверить. Эта команда работает совершенно стабильно, а уж с привлечением таких грандов, как Когер, Брорс и Григсби... Так можно будет докатиться и до монополии. Право слово, да сможет кто-нибудь теперь противостоять такой компании?

АВАЛОН ХИЛЛ

... обычная работа

Если кто и сможет устоять под ударами Talonsoft, так это компания Avalon Hill. Уж она-то никогда не потеряет своих истинных поклонников. Да и в любом случае, финансовый кризис ей не грозит, ведь Avalon Hill — один из крупнейших производителей настольных игр. В основном, конечно, wargames (и тут уж даже Games Workshop вряд ли может конкурировать), но есть и, скажем, ролевые, наиболее известной из которых является RuneQuest.

Практически все компьютерные игры компании — это порты ее же настольных хитов, причем портированием не брезгают заниматься даже такие группы, как Simtex. В результате, особо положительных эмоций такие wargames не вызывают — слишком простые модели, не говоря уже о графике (тут блистать и вовсе нечем). Исключений не так уж и много — ну хотя бы Simtex'овский 1830, который был, по крайней мере, красив, да Kingmaker от U.S. Gold. Среди последних разработок выгодно отличалась продукция Big Time Software, которая не отталкивалась от настольных прототипов, предпочитает создавать игры самостоятельно. Результатом стали великолепные (и действительно компьютерные) wargames Wings Over Reich и Achtung: Spitfire!

В связи с этим отрадно узнать, что именно Big Time Software будет разрабатывать версию игры Advanced Squad Leader (ASL) для PC. ASL — это самая лучшая, известная и хитовая wargame от Avalon Hill. Посвящена она боям Второй Мировой, причем были выпущены правила, фишки и карты для всех фронтов, стран и армий участников. По комплексности ее можно сравнить разве что со Steel Panthers, и то сравнение будет не в пользу последних. Вот, например, авалоновцы гордо заявляют, что у них там есть все 17 вариаций танка "Шерман"! (у каждого — свои предметы для гордости :)). Кстати, аналогия с первыми "пантерами" вполне закономерна — то же время действия, тот же масштаб. Фишки отображают взводы или отдельные боевые машины. Что интересно, в игре была даже возможность играть самому с собой — все было предусмотрено!

Итак, что же собирается сотворить Big Time Software с воргеймом, на который молится уже не первое поколение настольных игроков на

Западе? Судя по всему (и слава Богу!), абсолютного соответствия оригиналу мы не дождемся. Игра, конечно, будет походовой. Хотя нет, вернее сказать — "не реалтаймовой", поскольку действие на фазы разбиваться не будет. Вместо этого будет использована "система команд, подобная той, что существует в настоящей жизни" (цитата). Вообще, не совсем понятно, что разработчики имеют в виду, но судя по всему это: а) что-то новое, б) что-то крайне любопытное. Похоже на очередную попытку компромисса между real-time и turn-based системами.

Однако, все лучшее в настольном оригинале — точность и подробность в отражении техники, например — будет сохранено. Графика обещается красочной и трехмерной. Пока таковой в работах Big Time наблюдать не удавалось, хотя Спитфайр был весьма неплох. Остается надеяться на срочный прогресс в этом отношении. Также имеются традиционные заверения в высоком уровне AI и, опять же, опираясь на предыдущие работы этой команды, в это можно поверить. Несмотря на явную ориентацию на одиночную игру, будет и весь букет multiplayer. Выход игры намечен на этот год.

ASL — ведущий проект Avalon Hill на данный момент. Помимо этого ведутся и другие разработки. Например, будет продолжена серия World at War игрой Blitzkreig. Действие будет происходить в 1944–45 годах на Западном фронте. Можно будет командовать либо 3-й армией Паттона, либо 5-й танковой армией Мантойффеля. И если не будет резких улучшений в геймплее и особенно графике по сравнению с предыдущими частями, Blitzkreig ждет неминуемый провал.

Гораздо более интересной может оказаться игра Panzers East, повествующая, как ясно из названия, о танковых боях на Восточном Фронте. Это вариант игры TacOps (пользовавшейся некогда успехом на Маках, но оставшейся почти неизвестной пользователям PC) для Второй Мировой — своеобразная вариация на тему Close Combat с большим упором на отдачу приказов. Возможно, что она и сможет потеснить CC2. Увидим, так ли это, уже скоро — до сентября.

Другой вариацией на тему TacOps будет их прямой

сиквел — TacOps'98, который также выпустят этим летом. Вообще-то, причины провала первой части мне не очень ясны. Посвящена она была современным боевым действиям между натовцами и как бы советской армией (нет ее, родной, уже давно). Игра шла в две фазы — в одной вы отдавали юнитам приказы, а во второй спокойно смотрели, как они выполняются. Все зависело только от вашего полководческого умения — отдав бездумный приказ, вы вынуждены были наблюдать за гибелью подопечных. Реализм был на настолько высоком уровне, что морская пехота США одобрила TacOps в качестве симулятора для своих офицеров.

Собственно, TacOps'98 сохранит практически все черты своего предшественника, только графика будет кардинально переработана для того, чтобы соответствовать современным требованиям. Будет доработана концепция карт, причем станет возможно использовать реальные участки местности — нам с вами это, в принципе, по барабану, а вот военным-то какая радость! Интересным нововведением станет возможность играть с посредником. То есть двое играют, скажем, по сети, а третий их судит. На первый взгляд, это не слишком-то и нужно — кто может быть более знающим и объективным посредником, чем компьютер? Однако, возможно, что иной раз, особенно в битве с живым соперником, требуется гибкость, которой программа не может обладать. Тут-то и пригодится человек-рефери.

Вот, собственно, и все планы Avalon Hill на этот год. Ничто супероригинальное нам вряд ли смогут предложить, однако от компании и не ждут революций. Не обращая особого внимания на происки конкурентов, авалонцы спокойно и неторопливо делают свою обычную работу.



Sid Meier's Alpha Centauri

Жанр пошаговая стратегия
Издатель Electronic Arts
Разработчик Firaxis Software Inc.
Системные требования Pentium-133, 16 Mb RAM
Дата выхода Четвертый квартал 1998
Windows 95 или NT

Что значит громкое имя! Preview по "Альфе Центавра" посыпались уже тогда, когда об игре, по сути, еще мало что было известно. Мы тоже не удержались и дали предварительную информацию в "Навигаторе" № 3 (11).

Вот так. Предыдущий абзац был написан для тех, кто хочет сразу же получить резюме. Теперь же займемся подробным анализом.

Ближайшее будущее человечества

Действие в SMAC разворачивается именно тогда, когда заканчивается Civilization: на Альфу Центавра послан космический корабль с первопоселенцами. В полете возникает нештатная ситуация (корабль повреждается метеоритным дождем), в результате чего командный состав пробуждается еще до прибытия к заветной звездной системе. Совместные действия по ликвидации аварии, как ни странно, разобщают коллектив, так что к моменту высадки формируется семь группировок, каждая из которых имеет свой план дальнейших действий и не желает прислушиваться к мнению других. Лидер каждой группировки упорно гнет свою линию, так что если вы будете играть, к примеру, за Spartan Federation, то получите всяческие

ски": никаких "чуждых цивилизаций" в лице каких-либо щупальцеобразных монстров с непонятной психологией — на что так падко подавляющее большинство космических стратегий.

Более того, разработчики не забрасывают нас в "отдаленное будущее", которое непонятно как и почему наступило. Напротив, события SMAC происходят в не столь уж далеком XXII веке. При этом разработчики пытаются предугадать, какими путями будет развиваться человеческая цивилизация, какие открытия и изобретения будут сделаны, каким будет социальное, экономическое и политическое устройство общества. По выражению Брайана Рейнольдса (дизайнера SMAC'a), вся команда Firaxis на время работы над "Альфой Центавра" превратилась в научных фантастов, соединяющих настоящее с будущим. Так что, наигравшись в Civilization, игроки плавным образом перейдут в мир Alpha Centauri.

Сотни способов правления

Первое, что следует отметить — разработчики в своей игровой концепции не дают однозначного ответа, какой тип общества лучше. В Civilization все было просто: прекрасно известно, что демократия эффективнее деспотизма и, следовательно, чем быстрее вы откроете демократические принципы правления и совершите демократическую революцию, тем раньше ваша цивилизация сделает резкий скачок в общественном развитии. В SMAC же никаких "демократий" открывать или изобретать не нужно. Просто есть 8 жизненно важных областей: экономика, гражданские свободы, религия, здравоохранение, военное дело, образование, окружающая среда и информатика; в каждой из них вы можете проводить любой из трех типов политики: "жесткая политика", "умеренная политика" и "идеалистическая политика".

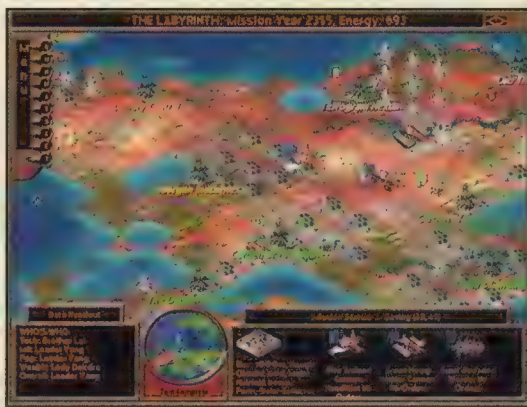
Поясним сказанное. Если вы считаете, что бурный экономический рост — залог успеха, тогда можете выбрать "жесткую политику" в сфере экономики; при этом доходы действительно резко возрастут, но ценой загрязнения окружающей среды и роста числа недовольных в вашей колонии. Идеалистический же подход в сфере экономики не вызывает столь резких напряжений в других областях, но и экономический эффект будет



Конструиру-
ем собст-
венные
юниты ...

Общая картина о новом детище легендарного Сиды Мейера начинается только сейчас, когда разработчики открыли сайт www.alphacentauri.com, посвященный исключительно Sid Meier's Alpha Centauri (SMAC). Что же можно сказать сегодня?

Игра действительно оправдывает уже приклеенный к ней ярлык "Цивилизация в космосе": за всеми космическими наворотами явно проглядывает каркас старой доброй Civilization II, но расширенной и обогащенной новыми элементами. Собственно, разработчикам и не нужно было "изобретать велосипед": достаточно было учесть самые последние наработки в жанре космических стратегий, так что в SMAC вы найдете пересечения с Master of Orion 2, Deadlock 2, Pax Imperia 2 и Outpost 1/2. Впрочем, в "Альфе Центавра" сыщутся и действительно оригинальные нововведения, такие как возможность глобального изменения климата планет.



бонусы, связанные с милитаристическим уклоном развития общества, и т. п. Налицо семь "рас", действительно отличающихся друг от друга (не как в Civilization, где греки и ацтеки различались только цветом флага). Причем все будет "по-люди-

довольно средненьким. Аналогично, вы можете либо ввести всеобщую воинскую повинность и получить плохо обученную, но грандиозную по численности армию, либо набирать сугубо добровольцев, хорошо им платить и получить малочисленную армию отборных воинов. И так далее. Общее число возможных комбинаций исчисляется сотнями. Так что действительно есть, из чего выбирать: можно, к примеру, создать полицейское государство со свободным рынком, всеобщим образованием и добровольной армией, или, скажем, религиозную демократию с жесткой цензурой, поголовной воинской повинностью и очень развитой системой здравоохранения.

Глобальное переустройство планеты

Вторая вещь, заслуживающая особого внимания. Действительно, по замыслу разработчиков, вы высаживаетесь на планете с не очень-то благоприятными для жизни условиями. Но вы в силах их изменить! Самое элементарное — это повысить или понизить уровень суши с помощью специальных машин — terraformers. На первый взгляд кажется, какая тут разница — ну, парой сотней метров выше или ниже. Но погодите с выводами. Дело в том, что модель мира в Alpha Centauri более связная и более богатая, чем в Civilization. В SMAC моделируются даже погодные условия. Предположим, к западу от вашей колонии находится море, откуда постоянно дует ветер. Вы поднимаете уровень суши к востоку от своей колонии так, что образуется горная гряда. Что произойдет? Влажный бриз будет наталкиваться на западные склоны гор, это приведет к обильному выпадению осадков в вашей колонии, в результате чего повысится урожайность ваших полей. При этом восточные склоны гор станут засушливыми, а там, быть может, находится колония неприятеля.

И это только начало! По мере развития технологий вы сможете даже поворачивать реки или сверлить грандиозные скважины вплоть до мантии планеты. Если вы насверлите много таких “дырок”, то это приведет к глобальному потеплению климата на всей планете. Растают полярные шапки, что поднимет уро-



вень мирового океана, который затопит прибрежные зоны, где, возможно, расположился ваш противник. Ну и так далее...

Однако, изменяя климат, будьте осторожны. Дело в том, что на Альфе Центавра есть и свои формы жизни, начиная с миролюбивых Xenofungus и кончая очень опасными Mind Worms. И может так случиться, что новые климатические условия приведут к буйному росту популяции, скажем, Mind Worms — тогда ждите неприятностей от своих “естественных” противников.



Конструируемые юниты

Да, такая возможность есть теперь и в Civilization... тфу! в Alpha Centauri. Вы сами определяете, какое вооружение и защиту ставить, например, на новехонький истребитель. Выбор реактора, обеспечивающего все это дело энергией, — тоже за вами. Юниты могут иметь и несколько “дополнительных способностей”. К примеру, тот же истребитель, снабженный прибором Blink Displacer, станет неуязвим для оборонных сооружений базы. А если поставить на него еще и Hypnotic Trance, то такой истребитель сможет совершать пси-налеты (на манер X-COM).

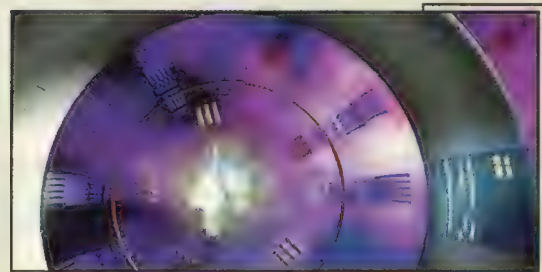
Вообще, юниты в SMAC делятся на 9 основных типов, среди которых помимо традиционных атакующих/защитных сухопутных средств попадают и разведчики, транспортные средства, морские юниты, истребители и бомбардировщики.

И по мелочам...

Во всем остальном в SMAC проглядывает пока что старая добрая Civilization II, сменившая только свои “одежды”.

Правда, разработчики утверждают, что будут расширены и дипломатические возможности. На деле это сводится к тому, что периодически будет созываться Планетарный Совет, на котором будет выбираться Губернатор Всей Планеты (прямо как в Master of Orion). Сумеете так охмурить своих конкурентов, что вас единодушно изберут Губернатором — выиграете мирным путем.

Что еще? Ресурсы в игре остались практически теми же, разве что сменили название. Вам по-прежнему нужно добывать пропитание (которое теперь называется “nutrients”, а не “food”) и делать выработку “production” (в лице “miner-



als”). Только с деньгами вышла забавная ситуация. Их роль ныне играет энергия (по заявлению разработчиков, “деньги — валюта будущего”), так что для роста благосостояния теперь нужно строить не рынки или банки, а всяческие энергетические станции. Да ладно, бог с этим курьезом. Только как быть с налогами с населения? Неужели они будут собираться в “энергетических единицах”?!

Сохранились и Чудеса Света. Теперь они называются Секретными Проектами (будет их 32), но роль их абсолютно аналогична.

Повысилась гибкость управления за счет введения разнообразных

Секретный проект Bulk Matter Transmitter — аналог Чуда Света из Civilization

auto-command. Теперь юниты можно заставить патрулировать, указав систему waypoints, а также объединять их в стеки и двигать ими как единой армией. Можно и задавать очередь на постройку зданий/юнитов.



Экран дипломатических отношений

Разумеется, будет редактор сценариев и карт, и даже редактор рас. Будет и multiplayer, причем со всеми видами соединений (по сети — до 7 участников) — вещь поистине революционная [:)], если учесть, что Civilization II вообще не поддерживала многопользовательскую игру.

И последнее: графика. Она, как минимум, 800x600x256. Посмотрите на скриншоты и убедитесь, что выглядят они очень даже неплохо. Особенно умиляют “квадратики”, которые те-

перь повторяют трехмерный рельеф местности.

В ожидании полета на Альфу Центавра

Надеюсь, у вас сложилось общее впечатление, что можно ожидать от SMAC. Если хотите больше деталей — покопайтесь на сайте www.alphacentauri.com, который обновляется чуть ли не ежедневно. Помимо традиционных News, можно просмотреть и обмен мнениями в Forums (правда, там по большей части — предположения и непроверенные слухи). Но, что самое интересное — история полета на Альфа Центавра пишется буквально у вас на глазах. Почти ежедневно выставляется по новому эпизоду, которые складываются в цельное и довольно увлекательное научно-фантастическое произведение (перевод первых трех эпизодов мы публикуем в данном номере). Причем шанс “попасть в историю” есть и у вас — просто сообщите разработчикам свое имя и фамилию, и не исключено, что вы появитесь в каком-нибудь эпизоде в качестве

одного из членов экипажа.

Другое занятное развлечение на сайте — можно послать открытки своим друзьям прямо с Альфы Центавра! (укажите e-mail и щелкните по понравившейся карточке).

Думаю, вы согласитесь, что проект Alpha Centauri не зря объявлен на выставке ЕЗ “наиболее обещающей стратегической игрой”. Прямо-таки руки чешутся взяться за новую “космическую цивилизацию”. Впрочем, ждать осталось не так уж долго — до осени. Тем более, разработчики обещают, что игральная демо-версия появится за 3-6 недель до окончательного релиза.



Полет на Альфу Центавра

Рассказ

История этого полета еще только пишется. Мы приводим перевод первых трех эпизодов, появившихся на сайте www.alphacentauri.com.

Эпизод 1

Силуэты. Тени, плывущие над ним. Ощущение нависшей угрозы затягивает его видение, а сквозь крошечную тьму слышны отдаленные звуки сирены. Он пытается поднять свои руки — и не может, он пытается заговорить — и чувствует, что его горло горит огнем. Глубокий холод сдавливает тело, превращая кости в ледяные сосульки.

“...потопорись”. Снова этот голос.

Сквозь заиндевевшие стенки криогенной капсулы проглядывается какое-то движение. Я капитан, — следующая его мысль, острая и связанная. Я должен быть первым...

Первым, очнувшимся ото сна. Видение вернулось к нему: длинный цилиндрический корпус корабля, парящий над хаосом Земли. Громадные криогенные отсе-

ки с бесконечными рядами капсул, в которых уснул весь десяти тысячный экипаж... снующие меж ними, как привидения, криотехники. Последнее воспоминание — он ложится в стеклянную капсулу и поглощается набегавшей голубой волной — сорок лет назад, и все завлакивает тьма. Думая, надеясь, что пробудившись, он увидит ободок новой планеты, нового мира в созвездии Альфа Центавра...

Но сейчас... что-то не в порядке. Случилось нечто непредвиденное. Подступает головокружение, и его видение подергивается океаном голубых и красных огоньков, вспыхивающих где-то далеко... Но он еще может чувствовать, как корабль

трясется под ним.

“Мы движемся...”

Над ним проплыла тень, затем другая. Звуки удаляющихся шагов. Он вглядывается сквозь закругленный верх криогенной капсулы, желая оказаться на открытом пространстве корабля, пытаясь заставить шевелиться свои пальцы... Мозг его бьет тревогу, но оцепеневшее сердце и мускулы не отвечают.

Он ждал, беспомощный, пока швыряло корабль, а сигнал тревогу отбивал свое бесконечное SOS...

После мгновений, казавшихся вечностью, он услышал щелчок и легкое шипение, а затем под ним разверзлась буря...

Сообщения на центральном дисплее:

- Зарегистрированы множественные попадания метеоритов.
- Реактор заглох.
- Серьезно повреждены модули питания 2,3 и криогенная камера 7.
- Включено экстренное пробуждение командного состава.



Эпизод 2

Правин Лал пробудился при свете открывающейся двери капсулы и общей тряске корпуса корабля. Его сердце начало бешено колотиться, и он закрыл глаза, глубоко дыша и стремясь вернуть покой.

Когда сердце успокоилось, он снова открыл глаза. Долгие месяцы тренировки подготовили его к этому: дезориентация, сонливая тошнота, глубокая усталость, кажущаяся угнетенностью в его костях. Он выплюнул губки респиратора, освободил свои руки, затем поднял и уперся ими в стеклянную крышку капсулы. Толкнул.

Криогенная капсула открылась. Он был жив.

Вокруг него распростерся весь криогенный отсек номер два, молчаливый и обширный, заполненный более тысячей аналогичных капсул, каждая из которых купалась в бледно-голубом свете и от каждой тянулись кабели и трубки, скрывающиеся где-то под полом. Более тысячи членов экипажа, но его глаза сразу же, инстинктивно, повернулись к соседней слева капсуле. Он поднялся на ноги, преодолевая тошноту, и шагнул к ней.

Он взглянул через стекло. Там, под инеем и голубоватой подсветкой криогеля он смог различить ее мягкий коричневый силуэт и темноту ее длинных волос. Прия. Она выглядела такой умиротворенной, такой далекой... он все еще помнил ее мягкость и ее последний сильный поцелуй, прежде чем криотехники заперли капсулу, разлучая их.

Его натренированные глаза быстро прощупали консоль над ее капсулой. Все в порядке, с ней ничего не случилось. Его глаза уже остановились на рукоятке экстренного пробуждения, но тут же зацепились за красные мигающие огни на другом конце криогенного отсека. Корабль... он забыл об опасности. Он пробежал пальцами по капсуле Прии, затем повернулся.

Из металлического шкафчика на полу своей капсулы он извлек сложенную униформу... гладкую, удобную, небесно-голубого цвета, со знаком Главного Хирурга и эмблемой ООН на груди. Никаких знаков, указывающих на родную страну — капитан строго следил за этим.

Он проскользнул в униформу и щелкнул по компьютеру, защитному в его рукаве. Доклад об обстановке: Капитан вскоре проснется, вместе с Главным Ученым и командной экстренной поддержки. Кажется, что внушительная часть корпуса корабля повреждена, наряду с двумя модулями питания. Реактор заглох.

Правин ввел код "приступаю



к обязанностям" и направился в командный отсек. Корабль несся к Альфе Центавра с громадной скоростью, и без реактора невозможно было предотвратить катастрофу.

Сообщение от Правина Лалы, Главного Хирурга:

Я пробудился в момент серьезной опасности, угрожающей всей миссии. Иду в командный отсек, чтобы встретиться с Капитаном и обсудить план дальнейших действий.

Молюсь, чтобы сохранилась целостность базы данных корабля. Это последняя надежда человечества... все наше знание, оцифрованное для передачи в новый мир. Если Земля не пережила эти последние 40 лет, тогда все наше будущее сосредоточено в сердце поврежденного корабля.

Эпизод 3

Капитан Гарленд почувствовал, как вокруг него вскипела буря пузырьков, превращая плотный криогель в жидкость. Буря становилась все неистовее, бомбардируя его губы; *сожми зубами респиратор, почувствуй его холод в своем рту.* Он еще помнил тренинг.

Кончилась химическая реакция, нейтрализующая криогель, и он оказался плавающим в жидкости. Маленькие нагревательные кольца внутри стеклянного кокона все еще продолжали подводить тепло, возвращая его тело к жизни. Выждав, пока стечет жидкость, он вдохнул воздух из респиратора.

Прошли долгие мгновения. Сколько воздуха в картридже респиратора? Не так уж и много, это он помнил, а жидкость все еще окружала его. Поломка?

Он поднял руки, уперся ими в верх капсулы и надавил. Его мускулы, частично атрофировавшиеся несмотря на электромускульную терапию, проводимую бортовым компьютером, застонали в немом протесте.

Крышка не поддавалась. Он чувствовал под ладонями холодное стекло, а жидкость все еще продолжала омывать его лицо.

Бог ждет на небесах, но мы сейчас вдали от небес. Незваная мысль росла в его разуме. Разгневанный, он снова надавил, но опять безуспешно.

Он сделал еще глоток воздуха и задохнулся, почувствовав сухость в горле. Воздуха больше нет. Он повернулся в своей жидкой гробнице и снова надавил. В нем стала расти паника, когда он ощутил сжатие груди, а диафрагма выдавила из легких последнюю порцию кислорода.

Не так... Его руки бились, ища выход. Он мог чувствовать свои кулаки, колотящие по стеклу, ощутить отчаянную животную энергию, бурлящую в нем, но тюрьма не открывалась.

Бог ждет на небесах, но мы сейчас вдали от небес. Его видение погрузилось во тьму, и он знал, что за этим последует: последний безнадежно отчаянный всплеск, а затем — возвращение в бесконечность, откуда он только что всплыл.

Он подумал об экипаже, десяти-тысячном экипаже, все еще спящем, все еще находящемся под его опекой. Вера не поможет им, и не починит она поврежденный корабль.

Он почувствовал, как забилося сердце, и ощутил прилив теплой волны, разлившейся по всему телу. Одной рукой он нащупал мягкую резину — прокладку в крышке криогенной капсулы. Он чуть не сломал пальцы, пытаясь внедриться в еле намечающийся зазор. Но вот что-то разорвалось, и крышка поддалась.

Он рванулся вверх, прочь из капсулы. Крышка отлетела, и в лицо ему ударил прохладный воздух. Он с трудом задышал, сгоняя с лица капельки ледяной жидкости.

Вокруг, ряд за рядом, спал экипаж, ожидая его.

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC



Игорь Бойко

Жанр	Пошаговая fantasy-стратегия
Разработчик	New World Computing http://www.astralwizard.com (Crystal Ball)
Издатель	3DO http://www.3do.com/homm3
Срок выхода	Рождество 1998 года Windows 95

*Змей Горыныч влез на древо,
Ну раскачивать его.
— Выводи, разбойник, девок!
Пусть покажут кой-чего!*
В.С.Высоцкий

Если бы дела в сказочных королевствах шли только хорошо, нам вскоре стало бы не во что играть. Поэтому все мы прекрасно знаем — дальше дела у них пойдут еще хуже.

Опечаленная известием о смерти отца, королева Katherine Ironfist принимает решение о возвращении из Enroth'a в родную Erathia, которая представляет собой совершенно новый для игрока, самостоятельный континент. Картина, которую она застает по прибытии, выглядит более чем удручающе — королевство ро-

дителя начинают прибирать к рукам его же убийцы. Катерина, естественно, произносит "Шо за дела?" и, провозгласив себя королевой Erathia, приступает к восстановлению родных владений в прежних границах.

Враги, естественно, сказав в ответ "Эх, Катя, или ты не поняла!", возрождают папика в виде немертвого Lich'a и передают ему командование вооруженными силами оппозиции.

Ситуация? Да это целый сюжет!

Итак, новоявленной королеве Erathia предстоит, расправляясь в внутренними и внешними врагами, раскрыть тайну убийства отца. И если повезет — прикончить и его самого, на этот раз — навсегда.

Бедная девочка.

Мы будем жить теперь по-новому

Хотя и по-старому все выглядело очень даже впечатляюще. На мой взгляд, разработчики приняли просто соломонино решение, оставив практически без изменений критически важные моменты игры, обеспечившие предыдущим частям столь потрясающую играбельность. Просто все сделано на качественно новом уровне. С учетом новых идей и пожеланий юзеров, которые уместились на 65 листах.

Забудьте о разрешении 640x480. Ему на смену пришло 800x600 при 65 тысячах цветов. Все спрайтовые изображения более не являются рисованными, они заранее просчитаны



и отрендерены в 3D Studio MAX. И если при тридцати фазах движений поведение существ на поле сражения радовало глаз, то можно себе представить, как все будет происходить при восьмидесяти.

Изменение разрешения потянуло за собой приятные последствия — площадь основной карты игры (adventure map) выросла на 45%, а вот габариты карт сражений — на все 65! Теперь выяснять основной вопрос “кто самее” игроку предстоит на полях размером 15x11 шестиугольников.

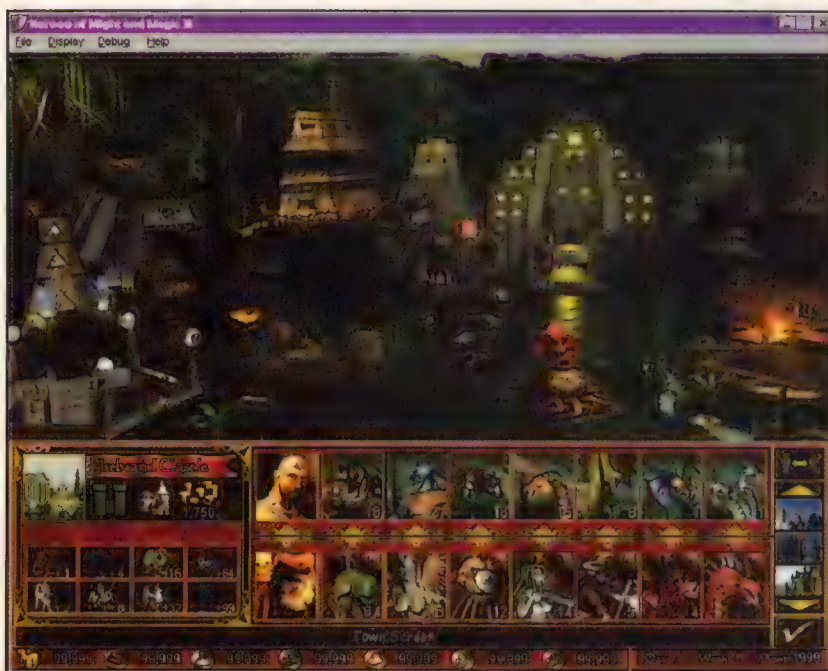
Важнейший элемент инфраструктуры — дороги — получили разделение на 3 типа, в соответствии с обеспечиваемыми скоростями передвижения. Но самое удивительное (и хорошо забытое “старое” из Master of Magic) — появился подземный уровень, куда можно спуститься че-

рез входы в пещеры. Он не играет столь важной роли как в MoM, его назначение — для размещения дополнительных ресурсов (во-первых), и для организации ускоренных перемещений войск (во-вторых).

На четверть выросло количество посещаемых объектов, в том числе и тех, над которыми установлен флаг принадлежности. Более того, отныне такие флаги развиваются и над генераторами существ. Вам больше не придется в начале каждой недели мчаться к ближайшей будке в поисках новорожденных гоблинов, арчеров и т.п. Если над ней гордо реет флаг вашей расцветки, то они сами приплетутся в ближайший ваш замок с соответствующей постройкой.

Разработчики собираются ввести сценарно-независимые квесты! Совсем, как в сериале Warlords — пришел, получил (озадачили), вы-





полнил, опять получил (наградили). В качестве поощрения можно будет огрести денег, ресурсы, артефакты, юниты и прочие призы.

Монстры. Опять нас не обидели — знакомиться предстоит со 118 уникальными созданиями (включая апгрейды, которые теперь не будут обозначаться простым перекрашиванием юнита — на этот раз изменения коснутся и формы). Нам больше не встретятся некоторые достаточно бестолковые представители фауны из предыдущих частей игры. Те же pesants'ы, например.

Да, черный дракоша больше не является самым крутым парнем на деревне. Все приветствуют Архангела! Дружно. Дружнее.

Ты че, не понял?..

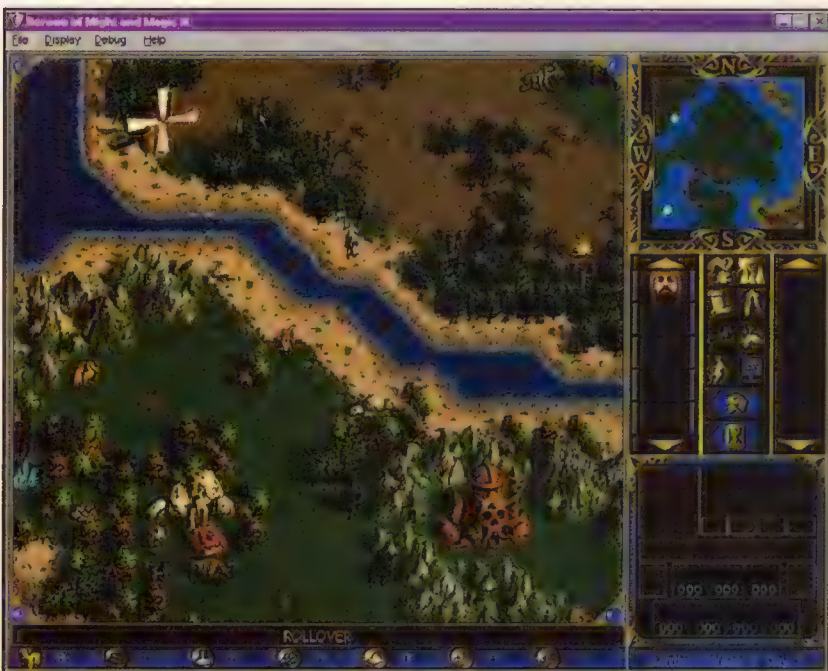
Расширился ассортимент боевой техники: катапульта (для осадных целей), баллиста (применяется на

поле боя для отстрела юнитов), повозка с боеприпасами (которые, при наличии этой прелести, никогда не заканчиваются у стрелков), палатка скорой помощи (регенерация хит-поинтов у выбранного подразделения). К тому же, теперь по технике противника также можно вести огонь.

Наши начинают и выигрывают

Как и прежде у играющего имеется возможность пройти кампании или разыгрывать одиночные партии, которые по сложности расчетов все больше начинают напоминать шахматные этюды.

Кампании станут существенно короче, зато их будет значительно больше — обещано порядка двух десятков (!), причем все они подходят к



сюжету игры с одной из трех возможных позиций — “хорошей”, “плохой” или “нейтральной”.

Одиночных же миссий также ожидается около двадцати. Если разработчики успеют — появится набор из 7–8 сценариев, предназначенных исключительно для multi-player. К игрушке прилагается также редактор с интерфейсом под Windows '95, в котором вы сможете ваять подобные миссии самостоятельно. После демонстрации на Е3, последний получил самые хвалебные отзывы.

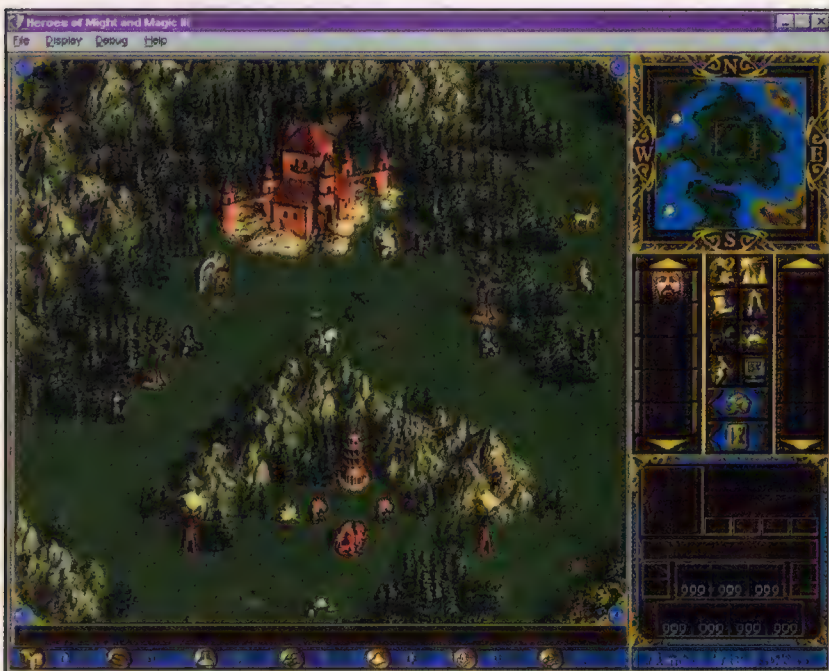
Судите сами, если в качестве недостатка редактора выдвигалось то, что с его помощью отдельные миссии нельзя объединять в кампании.

Вот уж недостаток, так недостаток. Зато среди достоинств — дружественный интерфейс, наличие карты проходимости, разрисовка деревьев и гор, расширенные секции

Новый континент — новый контингент

Забудьте привычные имена и обличья, тем более тех, кто имел неосторожность отдать концы в M&M6 (бедный, бедный лорд Килбурн... Странно, но на присланных нам скринах он, тем не менее, фигурирует. Видимо, окончательно судить о преемственности сюжетных линий можно будет только после финального релиза). На землях Egrathia вам придется иметь дело с новыми героями, более того — с новыми типами героев. *REM* Пауза для перевода дыхания после крика “Ура!!!”

Итак, имеется восемь типовых замков, которым соответствуют шестнадцать героических разновидностей. Я думаю, что следующее перечисление все только поприветствуют: Castle (Knight, Cleric), Rampart (Ranger, Druid), Tower (Alchemist,



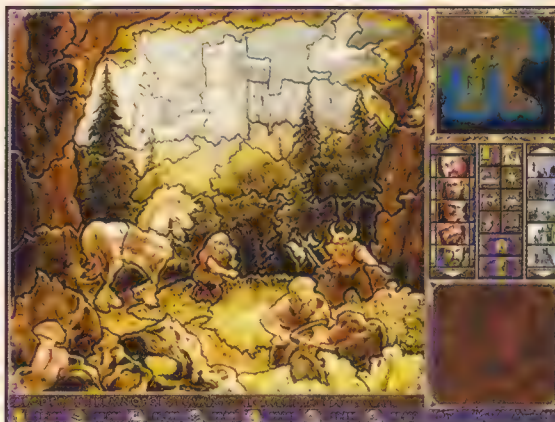
редактирования событий, городов и героев, конвертор карт для HoMM2. Скажем, решили вы проложить на карте нового уровня реку. Так вот — берега редактор оформит самостоятельно.



Wizard), Inferno (Pagan, Heretic), Necropolis (Death Knight, Necromancer), Dungeon (Overlord, Warlock), Stronghold (Barbarian, Battlemage), Fortress (Beastmaster, Witch). Все герои будут располагать уникальным именем, свитой из со-

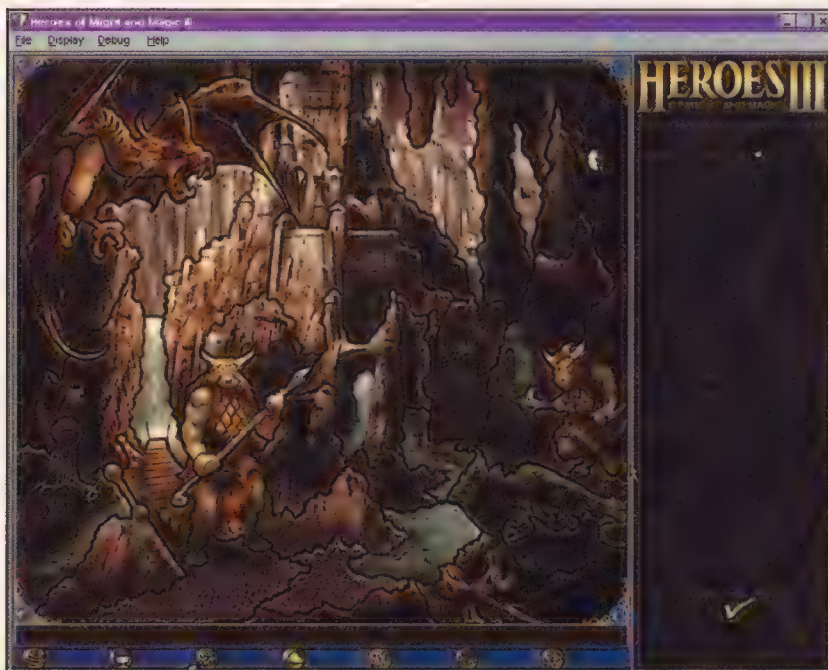
путствующих существ, определенным набором вторичных навыков (skills) и одним особенным умением (special ability). Есть сведения, что в качестве героев в HoMM3 могут также выступать пираты (что-то Civilization пахнуло. Эта feature планировалась уже в HoMM2, но воплощения не нашла). Если присмотреться к каждой паре





героев подробнее, то станет ясно, что один из них — специалист по магии, а второму ближе метод решения спорных вопросов с помощью обычного оружия. Что полностью отражает концепцию, заложенную в названии игры.

Чем лучше персонаж в тот или иной раздел магии, тем сильнее будет эффект от применяемых им заклинаний. Кстати, на игровой карте появились зоны типа "Fire Magic", где будет возможно апгрейдить магию. Например, если у вашего подопечного был в арсенале какой-никакой Fireball, то после посещения подобной зоны, сила заклинания существенно возрастет. Как и прежде, для каждой новой игры набор заклинаний для каждой из школ будет неким случайным подмножеством из всех доступных. Разработчики считают, что такой ход делает gameplay разнообразнее.



Помните капитанов, которых можно было нанять для командования гарнизонами? Теперь их функцию также выполняют герои со всеми вытекающими отсюда преимуществами — возможностью пользоваться артефактами, ростом способностей, повышением магических умений и т.д.

Кое-какие изменения коснулись строений в городах. Статуи больше не будет, зато Town Hall можно будет апгрейдить. Получать информацию о противниках (как в воровской гильдии в HoMM2) и нанимать новых героев теперь будем в таверне.

Система магии обрела упорядоченность. Свыше шести десятков заклинаний разбиты на четыре школы — огня, воды, воздуха и земли. Приобщение к соответствующему магическому течению расценивается как вторичное умение (secondary skill).

Не соскучишься и с новыми артефактами. Просто увеличить их количество на 60 процентов показалось мало. В HoMM3 артефакты можно комбинировать для получения новых, зачастую секретных возможностей (следите за нашими публикациями!). Появилась и новая категория этих штук, куда попали те, что способны оказывать влияние на внутригородские дела. Изменился и самый мощный Ultimate Artifact — теперь он носит название Holy Grail. Если вам посчастливится им завладеть — доставьте его в один из замков. Как только это произойдет — возникнет Wonder — Чудо Света, которое усилит специфические возможности данного замка. В два раза выросло количество вторичных умений — до 26 штук, из которых герой может выучить всего восемь.



Например, появилось Battle Tactics, с помощью которого можно осуществлять расстановку войск на местности перед началом сражения. Правда здорово? То, что компьютеру было позволено давным давно, теперь доступно и юзеру :) Или Magic Scholar, которое позволяет героям обмениваться заклинаниями.

Многопользовательский режим поддерживает до 8 игроков в mode'ax: Internet, Network, Modem, Hotseat, Direct Connect. Что приятно, во время хода оппонентов, игроки могут обозревать карту, изучать экраны городов или героев. Обещан удобный дружественный чат. Введена возможность ограничения длительности хода. Более разнообразными стали и условия одержания победы. А как вам возможность обмена артефактами с союзниками?

Со всеми удобствами

Предела совершенству нет. Разработчики постарались избавить игрока от лишних щелчков мышкой. Вся необходимая информация вынесена на экран. Больше нет необходимости шевелить пальцем, чтобы уточнить день недели или запасы ресурсов.

Все, что герой тащит на себе, больше не хранится в обезличенных слотах. Нет, теперь мы имеем дело с классической RPG'шной "кукольной" системой экипировки снаряжения, которая позволяет оптимизировать "прикид" героя перед разговором с очередным противником, с учетом физических и магических предпочтений последнего. Изменилось и количество типов юнитов, которыми может командовать герой. Оно выросло до 7. Для разделения юнитов на части появится кнопка Divide.

Ну не смогла!

Естественно, что все приведенные выше числовые данные до пришествия Рождества могут "поплыть". Никто не будет распространяться об идеях, которые могут сделать из игры шедевр. Очевидно, в связи с этим весьма мало известно об изменениях, которым подвергся "искусственный идиот" (это словосочетание — чистый плагиат, но уж очень здорово подмечено. Не удержался.) Понятно, утверждают, что он будет крут. Но без конкретики. Обещают, что больше не будет стрельбы из пушек по воробьям, тем более, что ни первых, ни вторых среди типов юнитов не замечено. И не более того. Этакий общий молчок. И вообще, нужно отметить, что попытки выудить информацию у представителей NWC натолкнулись на некоторое непонимание со стороны

PR-департамента компании. Которые не хотели выдавать эксклюзив в любом виде, пока не накормят им американские журналы. Чего не скажешь об одном из разработчиков — Gregory Fulton (Hey, Greg! :)), благодаря которому и получена львиная доля изложенных в статье сведений. В целом, складывается впечатление, что нас ждет очередной 100% хит. Которому можно будет поставить одну из немногих десятков в рейтинг. Главное, чтобы они не переборщили. Везде всего стало существенно больше — площадей, юнитов, заклинаний и т.д. А это значит, что на каждую сценарную миссию придется тратить не часок-другой, а все три-четыре. Смогут ли они сделать нам настолько красиво, чтобы эти три-четыре пролетели как часок-другой? That is the question. И последнее — HoMM4 уже разрабатывается. Решение о том, что будет собой представлять четвертая часть будет принято еще нескоро — после того, как HoMM3 появится на наших компьютерах. Среди вариантов — Герои в космосе, а также — разделение на две линии — научно-фантастическую и фэнтезийную. Поживем — увидим.



Myth II

SOULBLIGHTER

Жанр RTS
Издатель Bungie Software
Разработчик Bungie Software
Срок выхода не объявлен
Windows 95 или NT

Первый Myth поразил двумя вещами.

Во-первых, это была стратегия, в которой действительно нужно было думать. Никакой вам массовой штамповки юнитов. Извольте воевать тем, что дано, используя свойства местности и учитывая сильные/слабые стороны всех воинов. И все это в фэнтезийной среде — тут вам и лучники, и берсерки, и дварфы, и всяческая нечисть типа гголов или мирмидонов.

Во-вторых, мир Myth был полностью трехмерен. Вы действительно ощущали себя как в реальном трехмерном пространстве с подобающими физическим законами (стрелы сносятся ветром, упавшая грана-

кация дварфа — Dwarf Pathfinder, который может оставаться невидимым для неприятеля. Вам предстоит столкнуться даже с самим Губителем Душ (Soulblighter), правда, чем он так ужасен, пока что неизвестно, но звучит, согласитесь, устрашающе.

Расширится и театр боевых действий. Теперь вам предстоит сражаться не только в “чистом поле” (с его холмами, оврагами, деревьями и прочим), но и брать приступом вражеский замок, со стен которого на вашу армию обрушатся тучи стрел. Войдя в замок, вы будете биться в его помещениях. Например, в библиотеке, как показано на скрине (кстати, целью этой миссии является убийство барона — сам он беззащитен, зато к нему приставлена дюжкая охрана.) Предстоит сражаться даже на борту корабля (только не думайте, что корабль при этом будет плыть, — но все равно здорово.) В сочетании с возросшим числом разных юнитов это порождает дополнительные тактические возможности.

Разработчики обещают, что все трехмерные объекты будут проанимированы: навесной мост замка будет подниматься/опускаться, крылья мельницы — вертеться и т.п. В лесах будут водиться всякие зверушки, причем далеко не все — безобидные; на крестьянском дворе будут суетиться куры. И всю эту живность можно (а иногда и нужно) будет убивать. “Дей-

ствующим лицом” станет и огонь, который может перекидываться с дерева на дерево, сжигая дотла весь лес. Оказаться в эпицентре такого пожара будет равноценно гибели (вот и еще одна тактическая возможность).

Графика станет еще приятнее для глаз. Сетка, с помощью которой моделируется ландшафт, станет в 4 раза гуще, так что не будет явно угловатых бугорков. Фигурки юнитов будут “поокруглее” и порельефней,



причем частота кадров при их анимации возрастет вдвое. Да и сама анимация станет пореалистичнее — воины будут не идти, а бежать на поле боя. Юниты смогут находить оптимальный маршрут к точке назначения (следствие большей густоты сетки, о чем уже упоминалось выше).

Будет использоваться новая модель освещения, позволяющая добиться большей игры света-тени. Музыка станет чувствительной к контексту событий, а объемный звук позволит лучше ориентироваться в происходящем (взрывы слева будут слышаться слева и т.п.). Более удобной станет сетевая игра.

И, пожалуй, самое удивительное — новый движок не повысит системных требований, которые и раньше были весьма непритязательными.



та катится вниз по склону и т.д.). Кроме того, полигонный движок позволял как угодно вращать карту, приближать или удалять изображение — словом, выбрать любой удобный угол зрения. В итоге — высокая зрелищность в сочетании с удобным управлением.

Soulblighter

В сиквеле вам предстоит сражаться с еще более мрачными и злобными силами, чем Павшие Владыки. На стороне Сил Тьмы будут воевать могущественные маги, способные метать fireball'ы и напускать облака ядовитого газа (как вы помните, в Myth I магия отсутствовала вообще, разве что клерик мог лечить раненых.) Появится модифи-



Fighting Steel

Жанр Wargame
Разработчик SSI
Издатель SSI www.ssi-online.com
Дата выхода осень 1998
Windows95

В последнее время я, как ярый поклонник жанра wargame, ощущаю явную нехватку хороших игр данного направления. Да что там хороших, просто вообще практически ни одного wargame'a за прошлые несколько месяцев не было. Поэтому бальзамом на душу стало объявление о том, что осенью компания SSI собирается выпустить сразу несколько симпатичных игрушек, одной из которых и является Fighting Steel.

420 миллиметров

Да, хороший линкор был "Бисмарк", а "Миссури" еще милее моему сердцу — все-таки, когда на борту главный калибр 420 миллиметров, волей-неволей любой тебя за уважает. Я совсем не зря предаюсь воспоминаниям о легендарных кораблях прошлого и настоящего. Дело в том, что и описываемая игра относится к подклассу так называемых "морских wargame'ов".

Бои в данной игре будут проходить в полностью трехмерном, отрендеренном мире. Все корабли, точно также, как и окружающая среда, будут представлять собой трехмерные модели. Планируется создание прототипов, практически на все сто процентов повторяющих реальные модели военных судов. Для улучшения играбельности и повышения интереса к Fighting Steel, в игрушку будет "встроена" плавающая камера, которая позволит в деталях рассмотреть поле боя с любых сторон. Это, на мой взгляд, достаточно удобно и красиво, достаточно вспомнить, например, весьма популярную еще не так давно Sea Legends, хоть это и не wargame, а скорее стратегия+симулятор парусного судна.

Специально для Fighting Steel компания SSI разрабатывает новую систему ведения надводных боев, которая будет сочетать в себе простоту, наглядность и позволит игроку максимально сосредоточиться на общей стратегии и тактике, а не на механике. Вам не придется заботиться о том, каким образом совершаются те или иные действия. Хотя,

естественно, интерфейс будет настолько детальным, что позволит пользователю в достаточно полном объеме руководить и действиями конкретного боевого корабля. Разработчики обещают, что по графике Fighting Steel далеко опередит все существующие на сей день "морские" wargame'ы. Я не люблю безропотно верить часто голословным обещаниям разработчиков, но компания SSI — серьезная контора, плюс даже беглый взгляд на прилагаемые к статье скриншоты позволяет оценить красоту будущей игрушки. Надеюсь, что улучшения в графическом оформлении не отразятся с плохой стороны на реализме военных действий, и, естественно, только приветствую шаги в данном направлении. Обычно самой слабой стороной практически любой военно-стратегической игры является халтурная графика. Но SSI всегда старалась уважить пользователей как со стороны графики, так и со стороны реализма.

Прицел пятнадцать, трубка двадцать

К сожалению, про игру известно не так много, как хотелось бы. Но, тем не менее, некоторой информацией разработчики все же решили поделиться. Так, известно, что камерой, показывающей поле (море :) боя, можно "руководить". Например, игрок сможет задавать определенные режимы ее работы или же включить камеру в автоматический режим, дабы не отвлекаться от боевых действий.

Авторы планируют ввести множество спецэффектов, таких как дым от разрывов снарядов и горения, туман. Ночью видимость будет ухудшаться, даже при использовании прожекторов. Собственно, без последних ночью вообще вражеский линкор можно как следует рассмотреть, только упершись в него дулом, — все как в реальной жизни.

В Fighting Steel вы найдете более

девятидесяти кораблей различных классов. Это будут суда из флотов Великобритании, Германии, США и Японии времен 1939–1942-х годов. Эх, чувствую, поплаваем в сласть на линейных кораблях. Стоит отметить, что поруководить удастся не только одним кораблем, но и подразделением, чуть ли не целым флотом.

Под вашим управлением может оказаться любой из доступных кораблей, так как планируется создание "генератора" миссий. Упрощенный вариант такого "генератора" предполагает простое (случайное) столкновение в открытом море. Также пользователю будет доступен и редактор сценариев, позволяющий рисовать любые карты и дающий возможность переписывать историю великих морских сражений по усмотрению игроков. Но до того, как баловаться с редактором и "генератором",



попытайтесь пройти четыре полноценных кампании, в которые входят реальные бои флота Великобритании с флотом Германии в Атлантическом океане, а также противостояние американского и японского флотов.

Уже сегодня известны системные требования, и они достаточно невысоки — Pentium 133, 32Mb RAM, 2Mb Video Card.

Напоследок хотелось бы добавить, что wargame от SSI — это, конечно, прекрасно, но уже немного поднадоело воевать либо за Англию с Соединенными Штатами Америки, либо за Германию. Когда же у нас появится возможность вести в бой войска бывшего Советского Союза? Разве не было у нас отличных танков и самолетов, не было замечательного военно-морского флота? Становится немножко обидно. И если внедрением нашей техники не SSI с TalonSoft'ом будут заниматься, то, может быть, кто-то из наших?

Peoples General

Жанр Wargame
Издатель SSI
Разработчик SSI www.ssi-online.com
Дата выхода осень 1998
Windows 95

Наверняка большая часть поклонников творчества компании SSI не пропустила ни одной игрушки семейства ... General. Первый wargame этой серии (Panzer General) сразу же вызвал массовую любовь публики, если, конечно, число истинных "варгеймеров" можно приравнять к "массам". Allied General также получился весьма удачным. Несколько в стороне стоят еще три игры той же серии. Это Fantasy General, Star General и Panzer General II. Первая, насколько я слышал, вызвала много нареканий со стороны приверженцев стандартных боевых машин, танков и пулеметов. Хотя, пожалуй,

чем, хотя и очень недалеко. Разработчики наконец-то решили обратить свой взор на Восточное полушарие, где, по их разумению, в 2005 году разразится глобальный военный конфликт. После распада нашей великой державы (Советского Союза) хитроумные китайцы решают улучшить свое экономическое положение путем захвата сырьевых ресурсов Сибири. Ну-ну, знаем мы эту китайскую бронетехнику и авиацию — куда им супротив Т-90, "Мигов" последней модификации и С-300. Поэтому, при удачном стечении обстоятельств, наши победоносные войска смогут покинуть территорию Сибири и браво промаршировать по густым джунглям Малайзии.

Самое интересное, что на нашей стороне будут выступать и американские военные, щедро снабжающие нас толстокожими, неповоротливыми "абрамсами". Игрок сможет провести две длительные кампании, сыграв как за Российско-Американский Альянс, так и за Китай. В дополнение к глобальным кампаниям авторы пред-

дусмотрительно наделали 36 сценариев, в которые заботливо "ввернули" технику еще девятнадцати стран (всего до двух сотен различных видов пехотных, бронетанковых и авиационных подразделений). Не совсем понятно, чего или кого вдруг не поделили все эти страны, да еще и на территории Сибири, ну да ладно. Глядишь, по охвату военных единиц People's General приблизится к Steel Panthers II.

До боли незнакомо

Компания SSI не пошла на существенные изменения ставшего уже столь привычным интерфейса и "полу-3D" вида. А значит, останутся любимые города (они все же несколько вырастут в размерах), дороги и симпатичные танкетки, бойко разъезжающие по местности. Не-

сколько улучшится прорисовка фона, горы и леса станут больше похожими на реальные прототипы. Все карты будут полностью отрендерены. Графика, как и в PZ II, останется 16 битной.

В основном изменения затронут лишь военную сторону дела. Появится абсолютно новая техника, включающая истребители и штурмовики последнего поколения, боевые вертолеты, ракеты класса "земля-воздух", ракеты с разделяющимися боеголовками. А значит, существенно возрастет дальность поражения; думаю, что возможность стрельбы через пять, а то и более, клеток прочно войдет в наше сознание. Еще одна интересная подробность — игрок сам сможет, разумеется, в определенных рамках, создавать новые боевые единицы. Главным ограничением станет их "псевдореальность", то есть подводный танк с крыльями склепать не удастся.

Кроме перечисленных изменений самого процесса завоеваний, планируются некоторые перемены и в сопутствующих элементах. Улучшится брифинговая часть, она станет более интерактивной и детальной; текущую миссию прямо-таки разложат на составные части, показав самое интересное и важное в видеоролике.

Эксперименты затронут и более-менее устоявшееся "боевое меню", а также "меню покупки". Конечно, перемены не революционные, но заметные. Расширится досье, ставшее достаточно удачным нововведением в Panzer General II, по всей видимости, сохранятся медали и прочая игровая "мишура".

Как и всегда, в игрушке прочно обоснуется режим multiplayer. Сразу четверо игроков смогут проверить свои силы и тактический гений при помощи модема, локальной сети или Интернета.

Уже сегодня известны аппаратные требования: для получения полноценного удовольствия от игры вам понадобится Pentium 166, 32 Mb RAM, 2 Mb Video Card.

Что ж, по всей видимости, наконец-то нам удастся повоювать на современных "родных" танках и полетать на новейших "отечественных" самолетах. Хотя слабо верится в то, что технические параметры нашей техники будут перенесены в игрушку точно, без недооценок. И наоборот, практически не верится в то, что американская и вся другая буржуйская техника не будет переоценена, уж больно американцы без ума от своих "абрамсов" и "шериданов".



это был один из немногих действительно удачных wargame'ов, сочетавших в себе военно-стратегические и ролевые элементы. "Звездный генерал" также несколько не вписывался в традиционные рамки, и поэтому подвергся еще большему недоверию. Про PZ II стоит сказать лишь то, что конверсия в частичное 3D вполне удалась, и многие по сей день держат игрушку на винчестере.

Подкалиберным... огонь!

Достаточно скоро нас ждет еще один член и без того уже обширной "генеральской" семьи. На этот раз любители стандартных боевых машин спокойно: вернутся танки, вертолеты и всеми любимые пулеметы. Действие игры будет проходить в буду-



ОРКИ

клуб компьютерных игр

Две минуты ходьбы от метро «Октябрьская»

120 компьютеров (Никаких тормозов, ни в какой игре)

Все машины подключены к INTERNETу

Профессиональная команда клуба всегда к вашим услугам
(QUAKE, QUAKE II, StarCraft и прочие игры)

Еженедельные чемпионаты по QUAKE II, StarCraft
(призовой фонд \$300)

Клуб работает круглосуточно без сна и отдыха,
без праздников, выходных и обедов

Все удовольствие — от 5 до 10 рублей в час

А тем кто страдает бессонницей повезло.
Потратив всего лишь 50 рублей, можно играть
с 23.00 до 9.00 (то есть всю ночь)

Всегда в продаже прохладительные напитки
(330 ml, 3 руб)

В следующих наших публикациях
мы будем представлять вам
людей (почти орков),
завсегдатаев нашего клуба.
Они уже не мыслят жизни без клуба.
Они срослись с ним руками,
ногами, головой и всем остальным.
Здесь есть свои герои, авторитеты
и даже свои горячо любимые ламеры.
Во что бы вы не играли, всегда
найдете в клубе единомышленников,
соперников и просто друзей.

Наш адрес:
Москва, Ленинский проспект 4.
(Здание института МИСиС)
Телефон для справок:
(095) 236 0005
www.orky.ru

В нашем клубе вы сможете сыграть
в самые популярные игры:
StarCraft, WarCraft II,
Diablo, Hellfire,
QUAKE, QUAKE II, Unreal,
Spec ops, Battle Zone,
Total annihilation, Age of empires,
DOOM II, Duke nukem 3D,
GTA, Need for speed II, Carmageddon,
Deadly games,
Commandos behind the enemy lines.
А также еще около 30 игр.

Спонсор клуба компьютерный магазин
«ОРКИ»
Предъявитель данной рекламы
ПОЛУЧАЕТ СКИДКУ 2%
в магазине «ОРКИ»

Адрес магазина:
Москва, ул. Садовническая 25.
Телефоны для справок: (095) 234 65 70, 234 65 71.
Факс: (095) 230 52 76.
www.orky.ru

Knights and Merchants

Жанр RTS
Издатель TopWare Interactive
Разработчик JoyMania Entertainment
Системные требования Pentium 133, 24Mb
Дата выхода август 1998
Windows 95

Почти восемь вечера. Воздух в комнате раскалился, как разогнанный процессор. На столе разбросана незаконченная курсовая, поцарапанные диски; вот уже час стоит, остывая, чай с лимоном. По улице, стараясь не расплескать оплавившиеся мозги, неторопливо ползают пешеходы. И я, кажется, даже слышу, как раскаленный асфальт течет и хлюпает у них под ногами. "Самоубийцы... — думаю я. — Выйти во внешний мир в такую погоду... Я это продаю только за оч-чень большие деньги... В Quake сыграть, что ли? Или в SC?" Тут выясняется, что руки не в силах достаточно быстро двигать мышкой, а скорость работы обоих перегретых мозгов (головного и спинного) заметно отстает от системных требований. Спустя десять минут игры смысл происходящего на экране окончательно становится загадкой. Нужно занятие поспокойнее. Чтобы без взрывов, на ветерке (желательно у моря), и чтобы все само строилось и воевало, а я только по-отечески направлял... Череда этих Маниловских мыслей приводит на диск E:\, в каталог DOWNLOADS, где лежит свежескачанная демка какой-то игрушки. В описании говорилось что-то о "превосходно воссозданной атмосфере средневековья". Посмотрим, посмотрим... Так, стратегия значит. Постройте-ка мне вот здесь школу... Ух-ты! Сами пошли! И ветерок с моря дует!!!

Knights and Merchants — стратегическая игра, которая переносит нас в мир средневековья, с его замками, маленькими деревеньками, феодальными разборками и, самое главное, неторопливым и размеренным укладом жизни. Сценарий игры прост: жил-был город. Мы должны основать и бережно взрастить маленький (или не очень) городок. Разведением средневековых городков игрокам предстоит, по обещаниям разработчиков, заниматься на протяжении 20 миссий, а затем щего-

лять своими городкоразводческими познаниями еще на 10 multiplayer-картах. Чтобы сразу закончить с рекламной чепухой, скажу, что будет 25 разных строений и огромное количество разновидностей солдат и гражданских. А вот теперь прошу вас расслабиться, глубоко вздохнуть и приготовиться к самому интересному. Итак, жил-был город...

Азы

Посреди чистого поля стоит не то ратуша, не то замок, около которого вяло тусуются какие-то человечки, видимо, обслуживающий персонал, а немного поодаль, заметив новое начальство, засуетились несколько отрядов солдат, стараясь построиться ровными прямоугольниками. Не густо... Возвестив о своем появлении фанфарами, в углу экрана замигало сообщение, в котором деликатно намекалось, что город сам не появится, и что неплохо бы отдать по этому поводу пару приказов.

Главная задача в К&М — создание самодостаточного, отлаженного и способного себя защитить города.

Сначала можно строить только одно здание — школу, поставляющую рабочую силу; затем появляется харчевня, где эта самая сила будет питаться; а вот дальше начинается собственно создание Закромов Родины и, одновременно, длинной цепи переработки/распределения ресурсов и продукции.

Первыми идут поставляющие строительные и не очень материалы домик каменотеса, избушка лесника и лесопилка. Затем можно распахать поля, разбить виноградники, понастроить ферм и, что немаловажно, домов виноделов. Примите поздравления, у нас появилось вино — первый конечный товар. Теперь разберемся, что делать с зерном. Можно направить его на мельницу, затем, уже в виде муки, в пекарню и получить еще один продукт — батон "Нарезной", а можно поставлять зерно в качестве корма на свиноферму, откуда оно, уже превратившись в аппетитного вида свиные тушки, отправится в колбасную лавку, и народ, помимо прочих благ, получит колбасу.

От каждого по способностям, каждому — много колбасы

"Постройте-ка мне вот здесь школу..." Секунд десять помозговав над поставленной задачей, человечки принялись за работу. Половина принялась готовить стройплощадку и подводить к ней дорогу, а остальные стали подтаскивать к месту строительства доски и кирпич из "ратуши". Работа шла потихоньку, без суеты, но слаженно. Сначала по-





явился дверной проем, затем, балка за балкой, каркас здания и, наконец, после небольшой заминки с поставкой кирпича, стены и черепичная крыша. Не прошло и получаса, как в городе возникло уже третье здание — харчевня. Трое мужичков сразу подсутились и натащили в нее гору хлеба, сосисок и бочек пять вина. Спустя еще сорок минут проголодавшиеся фермеры, оставив посеянную пшеницу расти, собрались там перекусить. Примечательно, что среднестатистический K&M'овец за один присест съедает вдвое больше, чем может унести. Те трое мужичков таскали хлеб и колбасу по одному батону, а стандартный комплексный обед здесь состоит из батона хлеба, колбасы и бочки (!) вина.

Модель поведения народа в Knights and Merchants родни той, что мы видели в Dungeon Keeper. Игрок не располагает механизмом непосредственного управления людьми. Все крестьяне действуют, что называется, по обстановке. Задача же играющего заключается лишь в создании условий для беспрепятственного выполнения людьми своих прямых обязанностей и своевременного удовлетворения их нужд (главным образом, гастрономических). Основной рабочей силой в игре являются беспорядочно болтающиеся по городу laborers и serfs. Первые занимаются исключительно строительством: прокладкой дорог, распаиванием полей, возведением и ремонтом зданий и т. д. Обязанности вторых намного серьезнее — на их хрупких плечах лежат все обязанности по своевременной доставке самых разнообразных грузов, от досок и шкур до боевых топоров и лошадей.



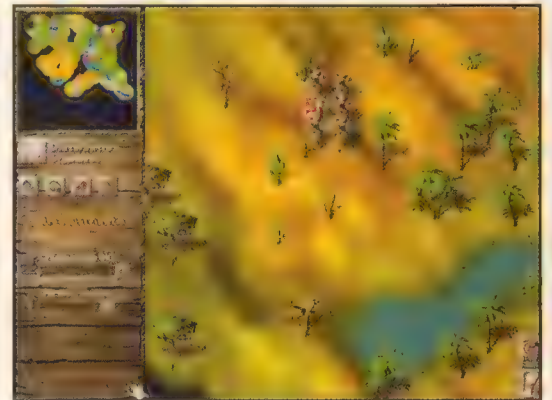
С производством и переработкой дела обстоят несколько сложнее. Ни булочная, ни кузница, разумеется, не будут работать сами по себе. В игре существует, помимо двух вышеупомянутых, еще добрая дюжина хороших и разных профессий. Для работы в каменоломне нужен шахтер, для изготовления колбасы и выделки шкур — мясник, для производства оружия — плотник (не смейтесь, поначалу оно изготавливается из дерева). Каждый человек в игре имеет свой индикатор сытости и бдительно следит за его состоянием. Время от времени уставший труженик села бросает всю работу и уверенной походкой направляется в Inn (харчевня, помните?). Если, не дай Бог, там не окажется продуктов (не завезли или нет на складе), то бедняга, с минуту потусовавшись у дверей столовой, может умереть от такого к себе отношения (очевидно, в знак протеста).

Все для фронта, все для победы!

Построив остатки армии, выжившие после голода, начавшегося на третьем часу игры, я повел их на вражеские укрепления. Был корот-

кий, но яростный бой с явно превосходящими силами противника. Атаку я провел грамотно, встретив "синих" в ущелье, но они обошли с тыла и из "наших" не выжил никто. "Значит, не умением, но числом..." По какой-то своей, понятной лишь ему прихоти или, может быть, руководствуясь скриптом, компьютер не стал меня добивать. Удовлетворившись результатами этой "разведки погоды боем", я принялся ковать Железный Кулак Справедливого Возмездия. Теперь хранилище было под завязку забито провизией, выделанной кожей и досками. "Так... Побольше рекрутов..." Почти час спустя на окраине города была построена сытая и хорошо экипированная армия. Конница, лучники, пикейщики — всего около пятидесяти человек. Снова атака, бой, переходящий в мясорубку, окружение... "Будем искать..." Нанял нового рекрута.

Обеспечив жителям своего города безбедное существование, можно попробовать испортить его соседям. Цепочка переработки ресурсов не заканчивается на колбасе, — свиные шкуры выделяются и превращаются в кожаную броню, а из досок изготавливаются деревянные щиты, боевые топоры, копья и луки. В полной



версии игры нам будет позволено также добывать железную руду и, следовательно, производить железные мечи, доспехи и щиты. Также появятся конюшны, а значит, и табуны лошадей взамен жалких двадцати кобылок, завалившихся на складе в демо-версии. Солдат в Knights&Merchants состоит из рекрута, которого делают в школе, вместе с другими "специалистами", и необходимого снаряжения. Ингредиенты превращаются в конечный продукт — рыцаря "без страха и упрека" — в казарме, где они предварительно собираются со всего города и складываются. Конный разведчик,



например, получается из рекрута, лошади, кожаной брони, деревянного щита и топора. Такой вот нехитрый процесс. Получившихся разрозненных солдат можно и нужно объединять в отряды, которые могут состоять только из бойцов одного типа. Помимо банального передвижения и атаки отряд способен выполнять хитрые трюки вроде деления пополам, изменения количества шеренг и поворота на 45 градусов. Эти функции позволяют реализовать ваш злой стратегический гений в ключевой для K&M'овских боев сфере его приложения — выборе условий и момента вступления группы в бой. После того, как вы ввязались в драку, начинается мясорубка, и управление отрядом теряет всякий смысл.

Ленинский принцип «кто не работает, тот не ест» реализован в K&M буквально. Солдаты не могут поесть без вашего специального на то разрешения. Для выдачи оного в меню управления отрядами добавлена специальная кнопка, при нажатии на которую все serfs в городе оставляют свои дела и, подобно заботливым матерям-орлицам, бросаются перетаскивать продукты из хранилища к местам дислокации наших с вами орлят. Интересен тот факт, что в отсутствие serfs жизнь города по понятным причинам оказывается парализована, и неразумное использование безобидной на вид кнопочки с изображенными на ней столовыми принадлежностями может нанести ущерб, сравнимый лишь с последствиями двадцатикратного перехода от социализма к капитализму и обратно.

О насущном

Голод, погубивший на третьем часу игры половину армии и почти треть населения города, начался

из-за того, что я засмотрелся на работу ремесленников и не приказал построить дополнительную ферму и мельницу. Очень уж интересно было наблюдать, как фермер сеет пшеницу, затем, спустя несколько минут реального времени, с характерным звуком ее жнет и складывает снопы под навес у входа в свой дом; как вращаются каменные жернова, которые видны в окне мельницы; как мясник режет свежий окорок и готовит колбасу, вывешивая ее затем на витрине...

Графика в игре старенькая, но обаятельная. Бросается в глаза 256-цветная палитра, все объекты — спрайтовые, изменяемый объемный пейзаж, похожий на K&M'овский, мы видели еще в прошлогодней игрушке Gene Wars. Никакого пижонства с вращающейся картой и динамическим освещением. Смена дня и ночи упразднена за не-

надобностью. Однако... Однако, смотреть все-таки приятно. Деревца колышутся от ветра, а вдоль берега моря ползают маленькие крабы. Для того, чтобы узнать, сколько свиных тушек заготовлено у мясника, вовсе не обязательно тыкать в его лавку мышкой — вон они, висят на крючках.

Музыка умиляет первые двадцать секунд, после чего начинает раздражать. Звук хорош только на ту свою половину, которая относится к функционированию всяческих строений. Слова солдат звучат неестественно и надоедают тем, что повторяются после каждого нового приказа. Десять раз ткнул мышкой в место назначения, — десять раз услышал ответ. Однако игра выйдет только в августе и есть надежда, что эти недоделки — лишь недостаток демки, и что в полной версии они будут исправлены.

Сэтлер сэтлеру — друг, товарищ и брат

Думаю, проницательный читатель, для тебя уже стало совершенно ясно, что наш сегодняшний пациент является продолжателем славных традиций старой и, несомненно, доброй игры Settlers. Но не будем заниматься развешиванием ярлыков. Игра интересна, не имеет современных аналогов и, в общем-то, недурна на вид. Пусть K&M, в основном из-за пробелов во внешнем оформлении, и не тянет на «стратегию-98», но, благодаря своей атмосфере и неторопливому ритму игры наверняка получит признание и любовь. Хотя бы в кругах фанатов вышеупомянутого хита минувших дней.



X-COM INTERCEPTOR

Жанр Стратегия + Космическая аркада
Издатель Microprose
Разработчик Microprose
Системные требования Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется Pentium 166 MMX, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer n/a
Windows 95

После уничтожения базы пришельцев во второй части UFO, на Земле воцарился мир и покой. Время шло, человечество тоже шло — путем прогресса; оно даже начало возводить чудо-города вроде Mega-Primus. Но настал момент, когда запасы полезных ископаемых стали потихоньку иссякать. В преддверии надвигающегося кризиса земные мегакорпорации рассылают по окрестным звездным системам разведывательные корабли. Их экипажи должны отыскать на неизученных планетах залежи ресурсов. Ресурсы со временем находят. Одновременно поступают сведения об обнаружении в глубинах космоса военной базы инопланетян, которые, вероятно, планируют очередное вторжение на Землю.

В срочном порядке реанимируется проект X-Com. Однако, наученные горьким опытом предыдущих вторжений, земляне решают не дожидаться появления чужих в пределах родной Солнечной системы. Да и отстроенные земными корпорациями комплексы по переработке полезных ископаемых жалко отдавать в руки агрессорам. Поэтому в открытом космосе возводятся форпосты, функцией которых является защита нашей части космоса. Ясное дело, что вам предоставляется роль главнокомандующего Объединенных Земных Сил. В ваше распоряжение поступает космическая военная база. На вас ложится ответственность за судьбу человеческой цивилизации. Груз не из легких, что и говорить. Но к этому делу мы привычные — к спасению человечества. Дедов-то!

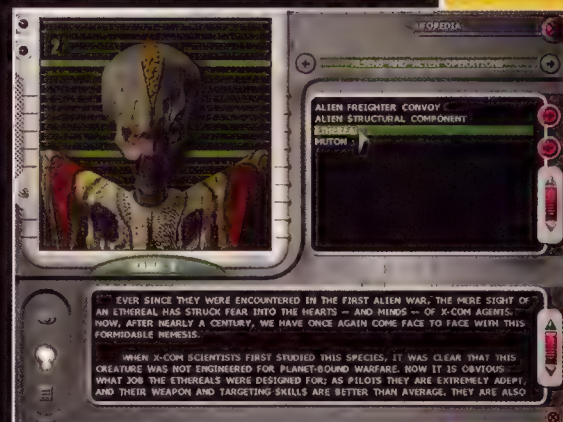
Такова предыстория новой игры компании Microprose X-Com: Interceptor, четвертой части знаменитого сериала UFO.

X-Com: деньги

Как и в предыдущих сериях X-Com, основой игры является стратегия с сильной примесью экономических элементов. Изначально вы владеете одной базой, ошивающейся в космическом пространстве на большом удалении от Земли. База снабжена только самыми необходимыми для вялого функционирования блоками и модулями, среди которых присутствуют: ангар с тремя кораблями, устройство для связи с центром X-Com на Земле (Standart Downlink), грузовой отсек и несколько турелей. Базу необходимо

развивать. Для этого отстраивается еще пара Standart Downlink, и вы сразу же посылаете запрос на Землю по исследованию новых технологий. Последние используются в дальнейшем для развития, и не только...

Несколько близлежащих звездных систем колонизировано земными корпорациями, с которыми надо установить торговые отношения.



То есть: вы получаете новую технологию (или, как и в других играх серии, добываете ее в бою с инопланетянами) и даете разрешение на ее использование соседним корпорациям. Те штампуют технику — корабли, оружие, броню, системы защиты и прочее — и берут некоторую плату за производство. После чего можно перепродать полученные технические новинки любой из корпораций. Цена, по которой вы продаете "железо", в несколько раз выше закупочной. И со временем деньги потекут все расширяющимся потоком в ваши широкие и вместительные карманы. Однако подчас за нужную технику приходится платить немалые деньги — в том случае, если вы не располагаете соответствующей



технологией. По мере разведывания окружающего пространства обнаруживается довольно много обжитых систем. Соответственно, увеличивается рынок сбыта, и появляется воз-



можность закупки новых систем и приборов.

Впрочем, отмеченный способ заработка далеко не единственный. Но после двух часов игры он становится профилирующим из-за исключительной эффективности. Продавать — покупать можно практически в неограниченных количествах; денег зарабатывать немеряно, в результате чего все прочие методы получения прибыли можно рассматривать только в качестве факультативных. Среди последних: выполнение различных поручений — заданий (работодателями обычно являются корпорации), а также продажа неисследованных технологий, захваченных у инопланетян. Задания — расстрелять корабли пришельцев, напавших на союзную базу, либо конвоировать грузовой корабль, либо изгнать злых пиратов, грабящих транспортники и те же базы. Кстати, на протяжении игры деньги на развитие поступают из корпоративных субсидий, которые на первых этапах являются чуть ли не единственным

Подводя итог экономической главе, хотелось бы отметить следующее. По сравнению с предыдущими X-Com, экономическая система немного упрощена и менее сбалансирована. Результат: случается так, что ваши заработки значительно опережают ход исследований и нередко — ход самой игры. Денег, как ни странно это звучит, чересчур много. Зато нет того обоснованного беспокойства по поводу субсидирования от различных государств и организаций, какое имело место в первых трех играх X-Com. А значит, пропадает немалая доля азарта и игрового интереса, и, главное — исчезает стимул для выполнения побочных оплачиваемых миссий, что делает игру более однообразной и монотонной.

X-Com: война

Интерфейс X-Com: Interceptor внешне необычен, однако по сути очень напоминает прежние игры серии. По отзывам игроков, освоиться легко и не вызывает особых затруднений. Общее руководство игрой осуществляется с экрана, на который вынесена карта галактики. В игре можно регулировать ход времени, как и в прошлых частях.

Стратегия сводится к дальнейшему развитию базы и выкачиванию с Земли информации о новых технологиях. На базе строятся модули для обучения пилотов, ставятся новые системы защиты, большее количество ангаров и так далее. По мере появления новых технологий вы совершенствуете модули, получаете новые виды разведывательных зондов, а также оружие и броню для кораблей. Со временем база превращается в некую космическую крепость, а ваши истребители — в мощных монстров, способных в два счета расправиться с любым противником.

Далее, развившись и накончив достаточно денег, вы сможете осваивать еще несколько баз. Это есть весьма полезно, так как, во-первых, значительно увеличивается скорость перекачки информации по новым технологиям (проще говоря, исследований), во-вторых, растет количество истребителей, и в-третьих, расширяется контролируемая территория. Однако нельзя забывать, что новая база очень долго строится и в это время весьма уязвима. Впрочем, на недостроенный форпост мало кто из врагов обращает внимание...

Во время прохождения вы получаете новые сведения и разведанные об инопланетянах. Вся собранная по крупицам информация послужит вашему правому делу и поможет победить в финальной битве с назойливыми пришельцами.

X-Com: корабли

После получения очередного задания или принятого решения о нападении, скажем, на вражеский корабль, вы беретесь за дело. Прежде всего, необходимо оснастить готовящиеся к вылету корабли (на миссию можно захватить обычно не более пяти истребителей) самыми новейшими оружием, приборами и защитными системами. Все технические примочки традиционны для X-Com — разнообразные лазеры, ракеты, броня, защитные поля, радары, устройства невидимости.

Далее, каждому кораблю полагается пилот. Будущие асы прибывают с Земли либо зелеными новичками, либо уже подтянутыми к управлению истребителями наемниками. Каждый обладает восемью характеристиками, среди которых меткость, выносливость, интеллект, летные навыки, смелость, агрессивность, психическая способность и здоровье. Степень "продвинуто" пилотов варьи-



источником дохода. Но этот несчастный миллион в месяц терлет всякое значение после широкого развития коммерческой деятельности, которая позволяет зарабатывать суммы, в несколько сотен раз больше.





пруги, но, тем не менее, совершенных бойцов придется воспитывать самостоятельно. Для этого есть два пути: засадить "сазл" в специальный обучающий центр — Training Module, — где они будут неспешно постигать основы и тонкости ведения скоротечного космического боя. Либо отправить нанятых пилотов непосредственно на выполнение миссии, сделав их своими товарищами по оружию. Брать с собой "на дело" компаньонов не необходимо, но крайне желательно — толковые пилоты сильно помогут в выполнении миссии, сделав за вас большую часть работы.

Космические сражения в X-Com: Interceptor весьма динамичны. Однако динамичность в некоторой степени является следствием упрощенности. Впечатление такое, что миссии введены для того, чтобы играющий мог размять пальцы и дать отдых уставшему от стратегического перипетий мозгу. В общем, по стилю боя в открытом космосе игра чрезвычайно смахивает на аркаду, что не очень-то вписывается в традиционно серьезную вселенную X-Com. Задачи обычно сводятся к тотальному истреблению противника и недопущению уничтожения охраняемого объекта. Прилетел, пострелял по тарелкам, — бах-бах — и обратно домой через гиперпространство.

Сложность боев варьируется и зависит от количества и мощности вражеских кораблей. Надо признать, что инопланетяне — довольно умелые пилоты и мастерски управляют со своими тарелками. Иногда приходится перегружаться по нескольку раз, чтобы выполнить особо сложные миссии.

С не меньшим одобрением хотелось бы отметить интеллект собственных ведомых. Дерутся они хра-

бро и искусно, подчас оказывая неоценимую помощь в истреблении оппонентов. В бою вы как командир звена можете отдавать общие указания, такие как атака цели, огонь на поражение, отступление и обходной маневр.

Когда заходит речь о космическом симуляторе, частенько ведутся разговоры о моделях кораблей. Так вот, говорить о "моделях" в том смысле, который применим, скажем, к серии Wing Commander, в отношении X-Com: Interceptor совершенно нерезонно. В ходе стремительной перестрелки, каковой является бой в нашем случае, совсем не успеваешь разглядеть подробно вражеские корабли и уловить отличия. Которых, между нами говоря, не так-то и много, чтобы они бросались в глаза. В большинстве своем истребители чужих однотипны и напоминают фигуру из двух склеенных блюдец. Конфигурации собственных звездолетов также не блещут разнообразием. Большей частью это такие плоские штуки, напоминающие корабль Cobra-Mk 4 из давней Elite. В общем, упрощенность космических баталий прослеживается буквально во всем, что и дает основание назвать их скорее аркадой, нежели симулятором.

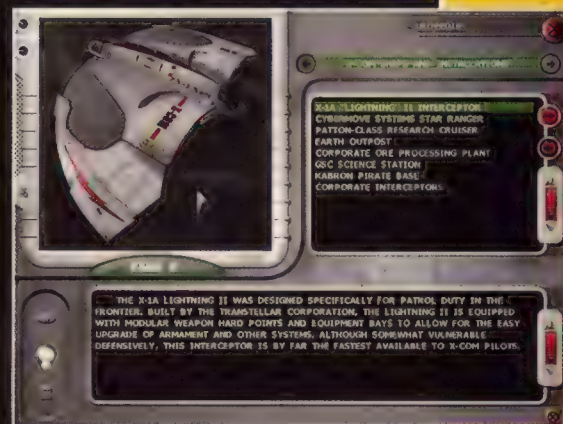
X-Com: акселерация

Что до графического исполнения, то оно может быть поставлено в один ряд с X-Com: Apocalypse — в том, что касается стратегической части. В общем, ничего отвратного, но и чрезмерной кудрявости не наблюдается. А вот аркадно-космическая часть однозначно могла бы быть получше. Без применения 3Dfx графика удобоварима и приемлема, однако эстетического удовольствия не доставляет. Полет ракеты — ничего, красиво, лазеры — хуже,

взрывы — никуда не годятся, куча гигантских оранжевых пикселей.

При активизации ускорителя графика, как это ни печально, улучшается ненамного. Взрывы покрасивее, текстуры без пикселей, а в целом — потенциал акселератора задействован очень слабо.

Звук достаточно приличный: голоса пилотов, пары и выстрелы, шипение ракет. Можно подумать, в космосе все вот так и слышно :-). Музыка же слегка отдает браурностью — напоминает марш и не слишком вписывается в общий ритм боя. Во время же стратегического



планирования музыка и вовсе отсутствует.

X-Com: проба пера

То, что продемонстрировала новая разработка Microprose, трудно назвать иначе, чем экспериментом. В определенной степени рискованным — игра вряд ли рассчитана на фанатов предыдущих X-Com, скорее, разработчики рассчитывали привлечь новую аудиторию. Эксперимент оказался в чем-то удачным, где-то — не очень, но у X-Com: Interceptor несомненно отыщется свой круг поклонников. Вероятно, это будут те, кто в той или иной степени увлекался и Wing Commander'ами, и UFO'шками. Но, вероятно, даже у них дальше однократного прохождения дело не пойдет.

P. S. Опциональным критерием выставляем оригинальность, поскольку, очевидно, первоочередную роль играет стратегический элемент.

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●● 3Dfx ★★★★★
Звук и музыка	●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●●
Рейтинг	6.6
Время освоения:	от 0.5 до 2 часов
Сложность:	средняя
Знание английского:	желательно

THE OPERATIONAL ART OF WAR

Vol.1 1939-1955

Жанр	Wargame
Издатель	Talonsoft
Разработчик	Norm Koger
Системные требования	Pentium, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Multiplayer	PBEM, HotSeat Windows 95

Wargames нынче не сильно часто выходят. Можно было бы сказать "редко", но и это стало бы преувеличением. В общем-то, как раз хватает времени, чтобы полностью пройти одну игру, раздраконить ее основательно - и взяться за следующую, только что вышедшую. Вот так и сейчас: основательно насытившись East Front, среднестатистический игрок может перейти к свежей The Operational Art of War (TOAW), которую сделал не кто-нибудь - сам Норм Когер!

Игра, надо сказать, оставляет двойственное впечатление. С одной стороны - масса интересного, а с другой - изрядное количество досадных мелочей, способных основательно подпортить удовольствие. Впрочем, обо всем по порядку. Как водится, сначала - хорошие новости.

17 случаев проявить оперативное искусство

Сам термин (между прочим, советского происхождения) означает управление войсками приблизительно на уровне полков и дивизий. В основном так оно и будет, хотя в одних сценариях минимальным

юнитом считается рота, а в других, напротив - корпус (около 40 тысяч человек, между прочим!). Это связано с разными масштабами битв. В TOAW размер гекса варьируется от 0,5 до 50 километров, а ход - от полусуток до двух недель. Таким образом, можно адекватно смоделировать как относительно небольшие сражения (например, Критская операция), в которых участвовали не очень крупные силы, так и весьма глобальные конфликты, вроде Корейской войны.

Всего в игре 17 сценариев. Кто-то скажет: мало!, кто-то возмутится отсутствием режима кампании. Однако на оба этих вполне резонных замечания есть не менее резонные ответы. Во-первых, большинство сценариев столь массивны, что их не стоит равнять с PG II или Steel Panthers III. Вместо часа-полтора на розыгрыш вам придется потратить много, много больше. Даже самые короткие сражения с небольшим количеством юнитов займут не менее двух часов! А, скажем, итальянский сценарий длится около 80-ти ходов, да и юнитов там прилично.

Что же до отсутствия кампании, то это объясняется тем, что все эти сценарии увязать одной линией не-

возможно. Большинство из них, конечно, посвящены Второй Мировой - стандартный набор для Западного Фронта (блицкриг 1939-го, Кассерин, Италия, операция "Оверлорд"); несколько битв Великой Отечественной (Московская, Харьков 1942-го, Сталинград, но, как ни странно, нет Курска); и один сценарий с Тихоокеанского театра - оккупация Филиппин в 1941-м. Как это все вместе слепишь? А ведь еще добавлены два гипотетических варианта "советы против янки": один в 1945-м, сразу после разгрома Германии, другой - в 1955-м. И еще Корея и 1-я Арабо-Израильская война. Все сценарии выполнены в лучших традициях Talonsoft - историческая точность, возведенная в абсолют.

Кстати, если кому все же покажется мало, то имеется редактор. Как всегда у Когера, очень подробный, но (вот уже пошли плохие новости :)) менее удобный чем, скажем, в Age of Rifles. Дизайн сценария - дело нелегкое, так что ленивый, на крайняк, может поскрести по сусекам интернета. Там уже (!) начали появляться новые битвы, и, надо думать, будут плодиться и дальше.

Новое в военном деле

Ну, первая "новинка" не так уж и нова - Когер уже применял ее ранее. Дело с том, что каждый сценарий не имеет фиксированной длины, скажем, в 10 ходов. Он имеет длину приблизительно - что вполне логично, ибо битвы никогда по расписанию не заканчивались. Таким образом, бои могут продлиться немногим дольше или немногим меньше этих самых 10 ходов - как раз настолько "немного", чтобы вы упустили верную победу (или наоборот).

Далее - свежий подход к играм в оперативном масштабе. Ранее чаще всего разработчики шли двумя путями. Либо просто создавали юнит "танковый батальон" с фиксированной силой. И один такой батальон от другого ничем не отличался (например, в серии игр V for Victory). Либо предполагали, что весь юнит вооружен одинаковыми танками (и только танками!) - так поступили в Panzer General. Когер выбрал компромиссный путь. Его батальон имеет некую суммарную силу, которая в основном и используется в расчете боя.



Но игрок всегда может выяснить, из чего эта сила складывается - чем конкретно экипирована его боевая единица. Учитывая, что юнитом может быть и корпус с десятками различных подразделений, это весьма полезная система.

Интересным нововведением является и назначение вида развертывания. Два самых распространенных способа - Mobile и Entrenched - встречались в играх неоднократно. А вот назначение юнита в локальный и тактический резерв - свежая, интересная и полезная вещь! Юнит из локального резерва можно направить на помощь атакуемым соседям. А из тактического - всем, до кого сможет дойти. В обороне без этих функций не обойтись, особенно при разбитом фронте.

Атаку также можно настроить на свой вкус. На гекс могут напасть одновременно все юниты с соседних гексов, можно выбрать также артиллерийскую и воздушную поддержку - все это делается в простом и удобном окне. Для каждого юнита есть свои настройки на бой: можно выставить опцию "minimize losses", чтобы беречь каждого человека, а можно - "ignore losses", и не жалеть живой силы и техники.

Кстати, каждый ход как бы состоит из двух фаз - сначала войска перемещаются и отдаются приказы на атаку, а уж затем идет подсчет результатов боев.

Поражает внимательнейший подход к погоде - такое раньше встречалось разве что в военно-морских играх. Своя погода рассчитывается на каждый ход для каждого гекса! Эффект, в основном, она оказывает на перемещение и снабжение - и то и другое может ухудшиться в случае снегопадов или дождей. Также важен прогноз и для планирования действий авиации - ночью и в плохую погоду ее удары менее эффективны.

TOAW концентрирует внимание на сухопутных войсках. Тем более приятно, что авиация смоделирована столь качественно, хотя и лаконично. Каждому авиаподразделению назначается миссия: либо на завоевание превосходства в воздухе, либо на удары по тылам. Также возможно задействовать самолеты при атаках в качестве огневой поддержки.

Обещанный "event engine" - событийный движок - работает вполне. Для тех, кто не читал превью: в игре предусмотрены специальные события, которые включаются, например, при взятии ключевых городов. Более того, предусмотрены цепочки событий, а также некоторые независимые от действий игрока вещи, вроде погоды. К сожалению,

в редакторе задавать все эти события довольно неудобно - это делается в отдельном диалоговом окне. Гораздо проще было бы вынести это в отдельный текстовый файл со специальным языком наподобие quakeC. Но это уж совсем частное мнение.

AI практически никогда не является предметом для критики в классических wargames. TOAW не стал исключением - компьютерный оппонент весьма силен. Играет без лихачества, обороняется грамотно, не контратакует в безнадежной ситуации. Хотя отступать не очень любит. В наступлении агрессивен, если обладает превосходством - использует его всегда. Нередко на собственной шкуре можно ощутить действие пресловутых "танковых клиньев" Вермахта - крайне неприятные впечатления! Единственные недостатки - очень мелкие. Так, очень уж любит AI подавлять отдельные очаги сопротивления в тылу. Старательно окружает укрепленный гекс с остатками ваших войск, теряя на это время. Иногда его, наоборот, подводит агрессивность - в стремительном броске оставляет без прикрытия ключевые точки. Справедливости ради надо сказать, что он почти всегда в состоянии отбить их обратно.

Реализация или "А теперь о грустном"

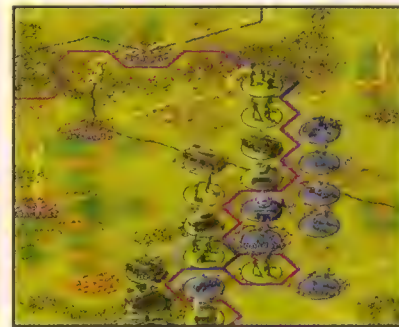
Ну, не все здесь так уж и грустно. Интерфейс, например, весьма и весьма удобен, ибо сделан Когером в традициях старых хитов из серии Wargame Constructive Set. А вот, скажем, карта... По талонсофтовскому обыкновению, сделано 4 вида: крупный и мелкий плоский и такие же изометрические. Для нормальной и удобной игры подходит, к сожалению только крупный двумерный. Оба изометрических страдают малой информативностью, не очень удобны, и, наконец, сделаны весьма коряво - уступают не то что East Front или PG II, даже старенькому Age of Rifles! Заявленные 16К цветов видно с трудом! Что характерно: фашистские и американские войска выглядят гораздо симпатичнее советских. У мелкого плоского один, но значительный недостаток - он и в самом деле мелкий. Слишком.

Так что нам оставили только одну точку зрения на поле боя. Впрочем, довольно удобную, если бы не... Эти чертovsky натовские символы! Нет, конечно, геймеры уже успели от безысходности запомнить, что косяк крест обозначает пехоту, овал - танки, а точка - артиллерию. Но это, господа, до такой степени напрягает! Да еще значки подразделений: я что,

обязан помнить, что символизируют три точки - роту или батальон?

Использование этих символов резко снижает зрелищность. Масла в огонь добавляет и крайне непрезентабельно прорисованная земля. Конечно, понятно, что при больших масштабах трудно изображать красоты природы, и об интерактивной поверхности речи быть не может, но все же... Очень, очень обидно.

Звук и музыка довольно неплохи, хотя ничего выдающегося - а кто этого выдающегося ждал? Нет к ним претензий. Собственно, только к графике они и есть. Да разве еще к геймплее. Хотя это не то чтобы претензия. Так, замечание. Это очень спокойная игра. Размеренная. На терпеливого человека. В ней нет динамизма "пантер" и "генералов" - большой масштаб исключает такую возможность. Любителям RTS она однозначно придется не по нутру, да даже и не все воргеймеры воспримут ее на "ура".



Итого

С сожалением вынужден констатировать, что игра вышла на любителя. На любителя классических wargames, причем въедливого и терпеливого, знатока военной символики НАТО, способного час отдавать юнитам приказы на один ход. Да и к тому же на человека, к графике нетребовательного. Еще один камень в огород TOAW - почти полное игнорирование многопользовательской игры. Хотя, с другой стороны, для походовых воргеймов способ, иной чем РВЕМ, мало удобен.

Да, жаль. Богатый потенциал TOAW, многие ее новинки и интересные детали пройдут мимо основной массы игроков. Думается, низкая, очень низкая зрелищность все же сделает свое черное дело.

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●●
Рейтинг	6.7
Время освоения: от 0.5 до 1 часа	
Сложность: средняя	
Знание английского: желательно	

Arctic Circle

nd

vall

Stockholm

Gdansk

Baltic Sea

Gdansk

POLAND

Poznan

Lodz

Wroclaw

Tribal Rage

Жанр	RTS
Издатель	RedOrb Entertainment
Разработчик	TalonSoft
Системные требования	Pentium-133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-166, 32 Mb RAM
Multiplayer	модем, нуль-модем, локальная сеть, Интернет
	Windows 95

Анархия — мать порядка

2030 год. На Земле царит хаос, разруха, голод, всеобщее запустение и деградация. По выжженным землям скитаются разрозненные банды, стремясь захватить то, чем еще можно поживиться, и вступая в бесчисленные схватки с такими же бедолагами, как и они сами.

Все банды разбиты на 6 кланов — каждый со своей “философией”, образом жизни и вооружением.



А вот Элвис Пресли (в белом костюмчике) — кумир трэшеров, собственной персоной. Это действительно супер-юнит с мощным оружием и крепкой защитой.

Племя Trailer Trash обосновалось в передвижных вагончиках. Это типичные “мусорщики”, которые постоянно роются на свалках и делают почти все из подручных материалов. Впрочем, помимо обрезов и бутылок с зажигательной смесью, у них имеются вполне приличные карабины и даже базуки. Их “конек” — бульдозер со спаренным огнем. “Голь на выдумки хитра”, а потому трэшеры додумались обвязывать свиней связками гранат и направлять их на врага. Поросята-камикадзе — оружие одноразовое, зато дешевое и достаточно эффективное.

Клан байкеров (Bikers) отличается высокой маневренностью. У них имеется три типа скоростных мотоциклов с установленными на них автоматами и пулеметами. Только байкеры обладают вертолетами. Их Bad Girls способны переманивать врага на свою сторону.

“Фирменное” оружие сто-

ронников Культа Смерти (Death Cult) — газовое. У пехотинцев — газовые автоматы и газовые гранаты, на автомобилях — газовые пулеметы. Это оружие массового поражения — все юниты, попавшие в газовое облако (а висит оно с десятков секунд) очень быстро теряют здоровье.

Амазонки (Amazons) воюют преимущественно мечами и луками, но есть у них и heavy machinegun. Эти воительницы способны набрасывать на врага сети (убивает мгновенно, но с близкого расстояния). Амазонки оседлали динозавров и птеродактилей.

Есть и клан “законников” — Enforcers. Это бывшие полицейские, которые стремятся навязать всем ими же придуманные законы. Их типичное вооружение — лазеры и парализаторы.

Киборги (Cyborgs) выделяются тем, что только у них имеются бронетранспортеры и танки. Киборги вооружены энергетическими мечами.

Такова краткая сводка обо всех шести кланах. Выше упоминались только отличительные особенности. А вообще-то у каждого племени до десятка различных пехотинцев и около десяти различных единиц боевой техники (автоматами, пулеметами, гранатами, огнеметами и базами обладают все кланы). Кланов хорошо сбалансированы. Впрочем, если вам что-то не нравится, можете переименовать все на свой лад — в вашем распоряжении редактор юнитов.



Когда кончаются патроны

Секундочку... если вы уже начали зевать, не спешите перелистывать статью. Сейчас мы начнем говорить о главном — о том, что выводит Tribal Rage за рамки тривиального RTS-клона.

Прежде всего, отметим, что боеприпасы каждого юнита ограничены — расстреляв все, он должен возвратиться на склад (Supply Depot) для восполнения боекомплект. В том же Supply Depot ремонтируется вся техника. Для лечения раненых пехотинцев предназначен госпиталь. Такая забота о юнитах вполне оправдана, так как, с накоплением опыта, любой войка становится заметно сильнее. Так, во всяком случае, утверждают разработчики. На деле же это не очень-то сказывается. Явно лишь одно: прожженный ветеран может стать героем — а это действительно круто. Помимо того, что герой обладает двумя-тремя видами оружия, у него имеется еще и бронежилет, так что он в одиночку может противостоять дюжине солдат противника.

Следующий момент: в Tribal Rage пруд пруди всевозможных power-up'ов, разбросанных по всей карте. Сама идея далеко не нова, “секретные контейнеры” были еще в C&C, но там они встречались крайне редко. Обилие “ящиков” в Tribal Rage способно изменить стратегию всей игры, ведь благодаря им можно ремонтироваться/лечиться и подзаправляться боеприпасами прямо в полевых условиях, не возвращаясь на базу. Более того, попадаются “ящички”, дающие юнитам дополнительное вооружение, даже такое, какого не было ни у одного клана (например, Oil Dropper — ставит масляные пятна, существенно снижающие скорость передвижения). Особенно хочется отметить Duplicator, создающий копию любого юнита.

И последняя особенность: в Tribal Rage сражения идут, главным образом, за здания. Во-первых, захват или уничтожение всех зданий противника является целью подавляющего большинства миссий (при этом не обязательно уничтожать все юниты и турели противника). Во-вторых, захват зданий очень выгоден с тактической точки зрения — например, захватив госпиталь, вы можете тут же подлечить пехотинцев, вместо того, чтобы отводить потрепанные войска на свою базу. Чтобы захватить здание, достаточно войти в него любым пехотинцем. Только предварительно нужно

выбить засевшего там врага (от 1 до 6 юнитов, в зависимости от типа здания).

Деньги, деньги и еще раз деньги

Центр базы любого клана — его штаб-квартира (HQ). Именно там производятся (притом мгновенно) все юниты и здания. Здания появляются в виде однотипных грузовичков, которые можно “развернуть” в любом понравившемся месте.

Единственный ресурс в игре — деньги. Они “выкачиваются” из рудных месторождений, на которые ставятся шахты. Шахты тоже считаются зданиями, которые можно отвоевывать у противника.

Остается еще три типа зданий (помимо штаб-квартиры, склада, госпиталя и шахты), о которых мы пока не говорили. Они играют второстепенную роль, так что строить их имеет смысл только в том случае, если вы “купаются в золоте”. В бункере могут укрываться до 6 пехотинцев. Тогда, помимо серьезной защиты, у них не будет проблем с боеприпасами. Spy Satellite Uplink открывает всю карту, однако fog of war остается. Засечь же дислокацию войск противника можно с помощью Sensor Array, но радиус действия этой установки весьма ограничен.

Кроме того, у “нейтралов” встречаются и другие здания, такие, как таверны или мотели. Обладание ими дает дополнительный доход, но весьма незначительный по сравнению с шахтами (примерно как 3 к 50).

Базу можно защищать с помощью стационарных турелей и обнести ее проволочными или бетонными заграждениями.

Наперегонки со временем

Организация кампании в Tribal Rage тоже оригинальна. В начале игры каждый клан обладает только одной провинцией, а остальные заняты “нейтрами” (“нейтралы” или “гражданские” — это, по сути, смесь представителей всех кланов). Цель, естественно, — захватить все земли.

На стратегической карте каждая провинция отображается клеточкой. Вы можете напасть на любую территорию, непосредственно граничащую с вашей. Цель всех миссий одинакова: захватить или уничтожить все здания противника. При этом важно не только успешно завершить миссию, но и сделать это как можно быстрее, затратив минимальные ресурсы. (!) Ведь ваши противники не дремлют и захватывают земли одновременно с вами. А время при прохождении вами миссии не останавливается. Так что, если действовать

медленно, есть реальная угроза отстать в развитии от своих конкурентов. Более того, возвратясь из “затяжной” миссии, вы можете обнаружить, что у вас оттяпали изрядный кусок территории, — вы не можете участвовать одновременно в нескольких миссиях — и тогда компьютер сам решает (одному ему ведомым образом), кто победил.

Так что, действительно, есть стимул проходить миссии наиболее оптимальным образом. Казалось бы, надо прокричать троекратное “ура”, ведь такого еще не было ни в одной RTS. Но, но и но... Отыскивается шаблонное решение, позволяющее в духе блицкрига разделяться с любым соперником на любой карте.

Рецепт такой. В каждой новой миссии в качестве стартового капитала вам выдается половина всех денег, “выкачиваемых” вами со всех территорий. Этой суммы достаточно, чтобы сразу же наштамповать две дюжины головорезов. Юниты строятся мгновенно, так что сразу же объединяйте их в два отряда (поскольку в Tribal Rage в одном отряде не может быть более 12 юнитов) и идите на поиски вражеской базы. Ваша задача — не вступая в затяжные сражения, нащупать склад и госпиталь и отбить именно их. Тогда вы сможете подлечиться/подремонтировать и подзаправиться, а затем продолжать громить врага дальше. Самое главное — ничего не стройте сами, потому как сие деяние обернется пустой тратой средств. Дело в том, что по окончании миссии все вернется “на круги своя”: все новые постройки будут автоматически ликвидированы, а все старые — восстановлены (!) Вот так (недоумение и негодование адресуйте разработчикам). Те же юниты противника, которые были убиты, теперь как бы воскреснут, но составят теперь вашу армию (а юниты, произведенные вами, исчезнут).

Так что кампания вам скоро наскучит. В силу стандартности прохождения миссий игра оборачивается аркадой — кто быстрее задавит массой противника.

Впрочем, остаются еще одиночные миссии (никак не связанные с кампанией), коих насчитывается аж 34 (включая четыре обучающих), и которые можно проходить в любом порядке. Там разнообразия заметно больше, благо что целью в них может быть, например, удвоение стартового капитала, уничтожение всех героев противника или просто выживание за отведенное время. Только и здесь особо не разбежишься. Все упирается в предсказуемость действия противника: AI в Tribal Rage достаточно стандартный, то есть — стандартно глупый. Юни-

ты врага легко выманивать, а затем расстреливать поодиночке. Компьютер неосмотрителен при строительстве шахт и может попытаться освоить месторождение прямо перед самым вашим носом (в таком случае не мешайте ему — просто захватите шахту, как только она будет поставлена).

И multiplayer. В многопользовательскую игру могут одновременно резаться от 2 до 4 игроков, причем нельзя смешивать компьютерных противников и людей. Карт мало — всего 13, зато имеется соответствующий редактор.



Первый блин — не совсем комом, только посолить забыли

Собственно, к Tribal Rage особых претензий нет (разве что в миссиях не работает кнопка “quit”, поэтому приходится пользоваться Alt+F4, покидая всю игру). Фирма TalonSoft, известная доселе только своими Wargame’ами, впервые вышла на рынок RTS, сварганила оригинальный продукт, который можно окрестить “тактической аркадой”. Поначалу игра действительно привлекает — много оригинального, необычного. Но затем быстро приедается в силу стандартности выигрышных стратегий. Графика вполне приличная, но ничем не выдающаяся (к тому же только 640x480). То же самое можно сказать про озвучку.

Так что, в целом, получился средненький продукт, способный заинтересовать максимум на полдня. Какой-то пресно... Перцу, что ли, положить забыли...



STAR CRAFT

INSURRECTION

Жанр	RTS
Издатель	Blizzard Entertainment
Разработчик	Aztech New Media
Системные требования	Pentium-90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-133, 32 Mb RAM
Multiplayer	Internet, DirectPlay
	Windows 95 или NT

Как? Уже? И когда только успели! — первая мысль, которая проносится в голове, когда видишь диск *Insurrection* — "первое детальное продолжение *Starcraft'a*", как значится на коробке.

Впрочем, вскоре все проявляется. Новые миссии подтыкуются так же, как и карты для многопользовательской игры. А это означает, что абсолютно никаких новшеств в *Insurrection* нет — ни новых юнитов или зданий, ни новых технологий и апгрейдов, ничего такого. Просто продолжается старая космическая сказка.

Мятеж на Brontes IV

Строго говоря, если следовать сюжетной линии, Insurrection не является продолжением Starcraft'a, поскольку действие в нем разворачивается еще в момент старой кампании за землян (Rebll Yell) — на второстепенном участке фронта, в ничем не примечательной звездной системе Brontes.

Все начинается с того, что на маленькой планете Brontes IV вдруг бесследно исчезает разведывательный отряд землян. Конечно, это пустяк в масштабах галактической войны, но пустячок этот очень скоро перерастает в крупный конфликт. Оказывается, что на Бронтеесе тайно образовался отряд мятежников (которые именуют себя Fist of Redemption) под предводительством бывшего спецназовца (Atticus Carpathen). Местные силы милиции

не в силах противостоять грозным мятежникам, поэтому объединенными усилиями нескольких планет формируется элитное подразделение Hammer, призванное навести порядок. Но тут выясняется, что дела обстоят еще хуже, чем предполагалось вначале, поскольку мятежники тесно связаны с зернами, которые стремятся использовать Бронте для внедрения в систему колоний землян.

Угроза нешуточная — настолько нешуточная, что обеспокоены даже протосы, которые посылают на Бронтеc свой седьмой флот...

Налицо крупный конфликт с участием всех трех рас — вот вам и 30 новых миссий, новая космическая сага. Несмотря на свою “многопользовательскую подстыковку”, это полноценные миссии, объединенные в 3 связные кампании со своими брифингами, комментариями по ходу игры и новыми героями. Сюжетные перипетии не менее интересные, чем в старой игре. В целом, новые миссии немного посложнее старых.

Точнее, не посложнее, а поизобретательней и похитрее. Взять, к примеру, вторую миссию в кампании за землян. Там вам предстоит руководить отрядом спецназовцев (ghost) из пяти человек. Пробираясь по несчетным коридорам вражеской базы, вам нужно найти и освободить отряд пленных пехотинцев. И лобовая тактика здесь сразу же оборачивается гибелью — врагов на бае пруд пруди. Поэтому требуется действовать именно так, как действуют спецназовцы — незаметно подкрадываться и разделяться с врагом поодиночке, без лишнего шума. Полезно заходить с той стороны, откуда вас не ждут. Вам потребуется даже расправиться с отрядом Голмафов — это тоже ювелирная работа. (Сначала их надо обездвигить, используя Lockdown.) А когда освободишь пленников, то окажется, что это только подделка...

Словом, *Insurrection* — достойное развлечение для фанатов *Starcraft*'а. Только в жанр real-time стратегий этот add-on не вносит ничего нового.

Это еще не все!

Следующий add-on под названием Retaliation готовит другая (но столь же мелкая) фирма — WizardWorks. Когда выйдет — неизвестно. Деталей тоже никаких.

Сама же Blizzard работает над expansion pack к Starcraft'у. Называться он будет Brood War и будет продолжать прерванную сюжетную линию изначального Starcraft'а. В нем протоны будут пытаться воссоединиться со своими собратьями из системы Dark Templar, стремясь возродить свой родной мир Aiur. Земной же Император Mengsk I столкнется с двумя проблемами: тайный заговор в собственных рядах и угрожающе растущая сила женщины, которую он предал — Керриган... В Brood War уже будет все, что и положено для expansion pack: новые юниты (типа Valkyrie землян, Corsair протонов и Devourer зергов), новые миры, новые музыкальные треки вкуче с роликами, новые карты для многопользовательской игры.

Brood War ожидается к концу этого года.

P.S. Забыл сказать: на диске Insurrection есть также 100 карт для многопользовательской игры — эканевидавал! Такого добра хоть завались на том же сайте www.battle.net.

Check:

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●●●●

Рейтинг **6.9**

Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Seven Kingdoms

Ancient Adversaries

Жанр	RTS
Издатель	Interactive Magic
Разработчик	Trevor Chan & Enlight Software
Системные требования	Pentium-100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-133, 32 Mb RAM
Multiplayer	модем, нуль-модем, IPX, TCP/IP
	Windows 95

Попытка реабилитации

Имя Trevor Chan "широко известно в узком кругу" почитателей жанра экономических стратегий. Про его Capitalism слышали? Если и слышали, то вряд ли играли, а если и начинали играть, то быстро забросили. Дело в том, что это скорее не игра, а вполне серьезная модель капиталистического производства, переданная игровыми средствами. Это не развлечение для широких масс геймеров, это удел избранных — в Capitalism режутся студенческие группы Гарвардской школы бизнеса, причем оное занятие официально включено в учебный план.

аспекты как бы отодвигались на второй план. Но при беглом знакомстве игра очень сильно напоминала Warcraft II, только какой-то "навороченный", непонятно зачем и почему. Сложилось даже мнение, что "...в Seven Kingdoms можно победить банальными лобовыми атаками, минимально прибегая к дипломатии и прочему ей подобному" (цитата из "Навигатора" № 1(9)). Смею вас заверить, что это не так (и поверхностно не игра, а подобный взгляд на нее.) Действительно, ряд сценариев можно пройти "не мудрствуя лукаво". Но пробовали ли вы выиграть в сценариях, имеющих рейтинг 8-10? Ведь именно там SK разворачивается во всей своей красе. Тогда дейст-



К чему я это клоню? К тому, что похожая участь была уготована очередному детищу Тревора Чана — real-time стратегии Seven Kingdoms, замешанной на средневековой тематике. Как и следовало ожидать, в игру была втиснута изрядная доля экономики, политики и дипломатии, так что чисто военные

вительно нужно шевелить мозгами, причем быстро. Так что игра красива, но красива "внутренне" — никаких броских спецэффектов на фоне откровенно двумерной графики в ней нет.

Вот и выходит, что игра "широко известна в узком кругу" особых ценителей.

Косметические новшества

Ancient Adversaries — это скорее не add-on, а переиздание, "подправленное и дополненное". Нововведений так мало, что издатели даже решили не брать никаких денег с обладателей первоначальной версии SK. Им предлагается совершенно бесплатно скачать upgrade (ftp.imagicgames.com/pub/patches/7kaa/7kaa_upd.exe — 15,5 Mb).

Новшества таковы: 15 дополнительных сценариев, 1 новая местность (заснеженная равнина), 1 новый юнит (огненная баллиста Unicorn), 3 новых расы и 3 соответствующих им божества. Подробности по расам:

Индийцы лихо орудуют саблями. Особенно грозны в состоянии берсерка. Поклоняются Джинну, способному вселять ледяной ужас в сердца противников и толкать их на измену своему королю.

Древнейшая раса египтян славится богатыми традициями в области боевых искусств. С дальнего расстояния осыпают врага как обычными, так и зажигательными стрелами, а в ближнем бою успешно применяют клинки. Поклоняются богине плодородия Isis, которая может увеличивать численность населения выбранных деревень.

Зулусы вооружены копьями, которые могут использовать в рукопашной схватке или метать с дальнего расстояния. Большие щиты предохраняют зулусов от смертоносного града стрел. Божество зулусов uNkulunulu существенно увеличивает авторитет их командиров.

Есть и мелкие изменения, поскольку произошел апгрейд движка до версии 2.0. В частности, команды теперь можно отдавать и во время паузы, а при игре через Интернет игрокам легче отыскать друг друга.

Ancient Adversaries рекомендуется только фанатам, либо любителям нестандартных стратегий, которые по каким-то причинам пропустили первый выпуск Seven Kingdoms.

Игровой интерес: ●●●●●●●●●●

Графика: ●●●●●●●●●●

Звук и музыка: ●●●●●●●●●●

Оригинальность: ●●●●●●●●●●

Рейтинг 6.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Robo Rumble

Жанр	Аркадная RTS
Издатель	Topware Interactive
Разработчик	Metropolis Software House
Системные требования	P133, 16Mb
Рекомендуется	P166, 32Mb, Voodoo 2
Multiplayer	TCP/IP Windows 95

Помните, как совсем еще недавно, буквально несколько месяцев назад, "голубой мечтой" любого геймера была RTS, сделанная на трехмерном движке с поддержкой 3Dfx? Тогда казалось, что стоит только выйти такой игре, как она немедленно станет хитом минимум на месяц. А если в нее еще и играть интересно будет, то это хит на веки вечные!

Как все-таки быстро меняется мир. Прошло совсем немного времени с момента начала победного шествия 3Dfx'а по планете, а к нему уже все привыкли, и при виде очередного графического чуда некоторые, особо продвинутые товарищи, только морщатся, думая про себя: "Фу! Ни играбельности, ни AI, опять сплошные спецэффекты".

Самое интересное, что такие скептики правы. А вот многие команды разработчиков до сих пор заблуждаются, думая, что достаточно сделать много-много динамического освещения, чтобы игре все обрадовались.

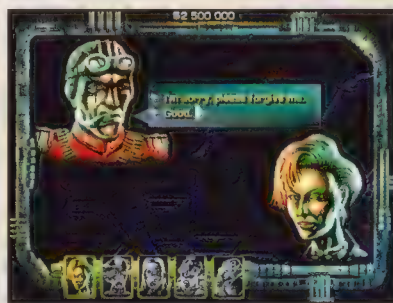
Компания Metropolis Software House издала игру Robo Rumble, созданную польской командой Topware. Сами создатели позиционируют свое детище как real-time стратегию. Что ж, оптимизм — это очень хорошее качество. Другой вопрос, что оптимистичный взгляд на жизнь не всегда себя оправдывает.

Посланный на Марс зонд внезапно обнаруживает на Красной планете колоссальное орудие, которое направлено на Землю. После беглого изучения выясняется, что пушку по-

строили инопланетяне для того, чтобы уничтожить нашу планету. Сейчас они улетели, но через год обязательно вернуться, и за это время нужно организовать встречу.

Понятно, что пора готовить армию. Но тут в деле оказываются замешаны Большие Деньги.

Две гигантские корпорации готовы перегрызть друг другу глотки, чтобы получить заказ на производство боевых роботов. Пока дело не дошло до рукопашной, специальная комиссия при ООН принимает воистину соломонино решение. Корпорациям FirePower и BrainPower правитель-



ство приказывает устроить демонстрационную войну между роботами. Та корпорация, чьи роботы победят, и получит правительственный заказ.

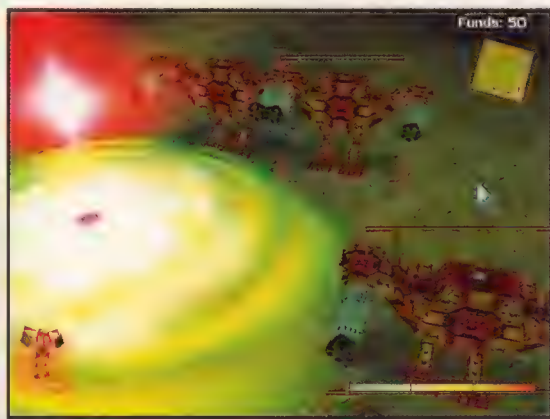
Сюжет оригинальный, никто не спорит, да вот только... неестественный он какой-то. Сразу возникают вопросы медицинской направленности, о душевном здоровье членов правительства...

В начале игры вы попадаете на экран с изображением нескольких людей, вернее, нескольких голов людей, которые ведут между собой беседу. После выбора командира, который символизирует принадлежность к той или иной компании, игрок встречается с женщиной — правительственным наблюдателем, общение с которой заменяет брифинг.

Сначала создается впечатление, что в Robo Rumble присутствуют квестовые элементы.

Во время бесед с этой теткой игрок должен выбирать свой ответ на ее реплики из нескольких возможных вариантов, предложенных компьютером. Это, однако, не квестовый элемент, а попытка разработчиков внести в игру ощущение новизны. А результатом этой попытки становится глухое раздражение, когда, нажав несколько раз подряд на один из вариантов ответа, вместо начала миссии узнаешь, что "правительственный агент обедать с вами не хочет".

Ну ладно, сквозь менюшки про-



рвались, приступаем непосредственно к игре.

В Robo Rumble 30 миссий — по 15 за каждую корпорацию. Карты, на которых разворачивается действие, невелики, что компенсируется смехотворно малым количеством юнитов, принимающих участие в бою. Экономика отсутствует как класс: в начале миссии игрок располагает определенным количеством денег, которые можно и нужно потратить на постройку роботов. Как только деньги кончатся, ничего строить больше нельзя, но огорчаться по этому поводу не стоит: после уничтожения робота (вашего, не вражеского!) его остатки взлетают и летят на базу, и засим стоимость аппарата возвращается в ваш карман.

Слово о базе. Строить в Robo Rumble ничего не надо, из зданий — светящийся пучок с крутящимся ромбиком. База. Если нажать "пробел", то попадаешь в меню строительства.

Об избытии юнитов. Robo Rumble — первая стратегическая игра, в которой конструировать роботов придется самостоятельно. На выбор предлагается 8 вариантов шасси, 8 вариантов верхней части и восемь вариантов примочек, к примеру, ускорителей. Путем простых подсчетов несложно выяснить, что в общей сложности можно собрать



1024 варианта робота — по 512 у каждой из корпораций. Однако ничего нового эта возможность в игру не приносит — роботов сложно различить не только по внешнему виду, но и по свойствам и возможностям. Нет, бесспорно, одни роботы быстрее двигаются, другие дальше стреляют, а вот толку никакого.

У противника на уровне в большинстве случаев одна база, в исключительных — две. Базу надо уничтожить, но и здесь разработчики не могли не извернуться.

У базы есть некое количество энергии, которая уменьшается от выстрелов противника. Заканчивается она медленно, но это еще полбеды. Когда энергетическая защита базы становится слабее ровно на треть, происходит мощнейший взрыв, который, как правило, уничтожает всех вражеских (именно вражеских, свои при этом не страдают) роботов в округе. То же самое происходит, когда энергии остается одна треть, и при финальном взрыве базы. Зачем это сделано, непонятно. Базу и так расстрелять сложно, а с этими взрывами процесс превращается в сплошное мучение.

Дизайн уровней отличается крайней витиеватостью. Коридоры, закутки и тупики. То, что графика в Robo Rumble трехмерная, не используется в принципе: все бои происходят на одной высоте. С интерактивностью уровней тоже сложности: она отсутствует как класс.

Любой бой сводится к лихорадочной постройке роботов на все наличные деньги и попытке отстоять свою базу, одновременно пытаясь расстрелять вражескую.

Между уровнями вам платят деньги. Правда, непонятно, за что, но это неважно. Эти деньги нельзя тратить во время самой миссии; единственное их предназначение — оплата советов советников и новых технологий. Спрашивать совета или покупать технологические примочки придется между уровнями: советники за значительную сумму всегда дадут полезное указание по

прохождению миссии (что-нибудь вроде "Расстреляйте врага, и все сразу наладится"), а техник с удовольствием продаст что-нибудь вроде ускорителя для роботов. С ним можно торговаться, и этим надо пользоваться.

Присутствует шпион, которые за соответствующее вознаграждение готов поделится информацией о количестве и составе вражеской армии в следующей миссии.

Разработчики очень гордятся тем, что Robo Rumble — "первая стратегическая игра",



которая в полной мере использует возможности 3Dfx. Может быть, несколько месяцев назад это вызвало бы положительные эмоции, но сейчас, по правде говоря, к трехмерной акселерированной графике все привыкли, и 20 полигонами на одного робота никого не удивит.

Камера в игре подвижная. Ее можно вращать по своему усмотрению и масштабировать карту. К сожалению, по непонятным причинам масштабирование происходит только в очень небольших пределах, поэтому для нормальной игры приходится все отодвигать и все равно играть неудобно, а максимальное приближение можно использовать только в эстетических целях: посмотреть поближе на текстуры роботов.

С текстурами все плохо, они однообразные, на каждого робота нарисовано только одна "картинка", но зато со всех сторон. Роботы анимированы, но тоже "постольку, поскольку", двигаются только те подробности роботной анатомии, которые ну уж совсем не двигаться не могут. Ноги там, стволы пулеметов. Все остальное — статично.

Единственное, что действительно

выглядит красиво — это выстрелы из оружия. Разнообразные ракеты, оставляющие за собой светящийся инверсионный след, вспышки пулеметов, ионизация воздуха на пути полета снарядов. Хвалю. Все вышеописанное освещается динамическим светом, что есть правильно.

Все это может работать и без ускорителя. Причем работает очень быстро, и скроллинг экрана происходит практически без рывков за счет очень оригинального решения этой проблемы: когда игра запущена без ускорителя, то в момент начала движения карты разрешение автоматически падает до 320X200, а после остановки автоматически восстанавливается до стандартного 640X480. Происходит это практически моментально, и глаз не успевает уловить разницы. Если не приглядываться.

Звук в игре неплохой, сочный. Взрывы, выстрелы — всегда можно определить, где конкретно началась очередная драка. А вот музыка как музыка. Ничего особенного.

Игра получилась достаточно необычной. И, к сожалению, абсолютно неиграбельной. Для аркады она слишком сложная, для стратегии — чересчур простая. Так что попытку можно считать неудавшейся, и это грустно, потому что старания разработчиков сделать что-то хорошее видны невооруженным взглядом. Остается только пожелать им успеха в дальнейших попытках.



Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●●●●
Рейтинг	6.5
Время освоения: до 5 минут	
Сложность: средняя	
Знание английского: желательно	

Emergency Fighters For Life

Жанр	God-sim
Издатель	TopWare
Разработчик	TopWare
Системные требования	Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166 MMX, 32 Mb RAM Windows 95

*"Спасение утопающих -
дело рук Службы Спасения"
известная истина
в переложении TopWare*

Тотальная симуляция на PC всего и вся достигла широчайшего размаха. Одни только творения компании Maxis чего стоят! Впрочем, даже плодотворная Maxis со своими "Sim-всего-что-угодно" не в состоянии охватить все сферы человеческой деятельности. Остается кое-что и на долю прочих симопроизводителей, среди которых засветилась компания TopWare. Ее творению под названием Emergency: Fighters For Life мы и посвятим наше повествование.

Вместо сюжета

Идея, посетившая кого-то из TopWare, хороша: создание симулятора Службы быстрого реагирования, сотрудники которой способны в два счета справиться с любой критической ситуацией. Впрочем, нетрудно угадать предпосылку подобной идеи: за рубежом Службы Спасения широко распространены и необычайно развиты. Кроме того, они пользуются большой популярностью у мирного населения. Снимаются телепередачи, спасенные с возгором рассказывают о том, "как это было", спасители скромно потупляют взгляды и шаркают ножкой. Да что говорить? - вы, наверное, и сами помните передачу, рассказывающую о службе 911. Чувствитель-

ные американцы хором плачут перед телевизором, черствые русские переключаются на другой канал.

К чему сия лирическая прелесть? Просто относительно этой игры у меня сложилось следующее впечатление, или, если хотите, предчувствие: Emergency достигнет определенной известности где-нибудь в Америке, а в заснеженной России аудитория игры будет весьма немногочисленна. Как говорится, менталитет не тот. Однако пора от лирики переходить к делу.

Начальник Чукотки (с) одноименный фильм)

В игре вы исполняете роль шефа Службы Спасения. Вам вверена некоторая, не слишком большая, территория. На которой постоянно происходит что-нибудь нехорошее, вроде несчастных случаев и стихийных бедствий. Случаи, как известно, бывают разные: ДТП, пожар в многоэтажке, потерявшийся турист, даже авария на трассе гонок Formula-1, по "счастливому" стечению обстоятельств находящейся в пределах контролируемой вами площади. Иногда происходят вещи совсем из ряда вон - скажем, один из мирных жителей вдруг воображает себя духовным наследником Герострата (а может, Прометея ;-)) и идет поджигать окрестные дома. В общем, заданий много (порядка тридцати миссий), и они очень разные. Это есть хорошо.

Изначально вы владеете одной базой, где размещаются сами спасатели и все необходимые им техсредства. По мере прохождения игры количество баз увеличивается, растет и список инвентаря. Спасатели существуют в нескольких ипостасях: доктора, санитары, пожарные и полицейские. Каждый специалист выполняет строго определенные зада-

чи: доктора оказывают скорейшую помощь; санитары уносят раненых; пожарные (три разновидности) управляют с брандспойтами, огнетушителями, кусачками и спасают пострадавших из горящих зданий; полицейские блокируют движение транспорта в месте катастрофы, разгоняют любопытных и арестовывают нарушителей общественного спокойствия.

Для представителей той или иной профессии имеются специальные средства перемещения. Для "милиционеров" - патрульная машина, для медиков - микроавтобус либо "легковушка" и даже вертолет, а пожарные разъезжают аж на трех типах машин: с раздвижной лестницей, с автоматическим брандспойтом и с брандспойтами ручными. Кроме того, имеется тягач-самосвал, увозящий покореженную авто технику с места происшествия. Каждая машина может перевезти от одного до трех специалистов соответствующей профессии.

Спасение утопающих...

...по версии разработчиков, вовсе не дело рук самих утопающих. Итак, перед началом миссии демонстриру-

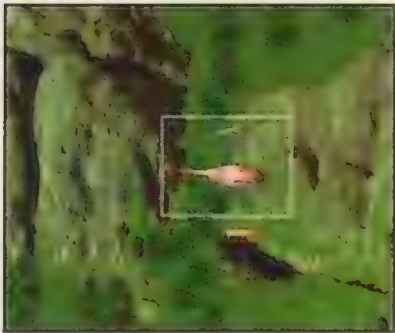


ется вводный мультик о прецеденте, послужившем причиной вызова вашей команды. Далее, в брифинге в общих чертах обрисовывается основная задача. Исходя из этой информации, вы выбираете персонал для предстоящей работы. Происходит это так: на первом этаже базы (гараж) находится ваш парк машин. Выбираете нужную и идете на второй этаж, где в ожидании вызова прохлаждаются спасатели. Если перед этим вы щелкнули мышью, скажем, на пожарной машине, то отбираете пару-тройку пожарных. Они стремительно спускаются вниз по трубе, вы жмете "старт", и машина сама выезжает в нужном направлении. Маленький нюанс: это только у нас в России спасатели сидят без зарплаты и работают из чистого аль-



труизма. Закордонные же спасатели желают получать аванс перед каждым выездом, и, кроме того, достаточно крупная сумма уходит на оплату транспорта. Поэтому необходимо рассчитывать средства, исходя из положенных на миссию денег. Выдаваемая компьютером сумма возрастает от миссии к миссии, но соответственно увеличиваются и расходы.

После того как высланные вами "тачка" примчалась в пункт назначения, вы выгружаете специалистов, если нужно, даете им в зубы необходимое оборудование (типа брандспойта или кусачек) и направляете на выполнение конкретной за-



дачи. Пожарные подключают шланг к колонке и поливают дом или тушат локальное возгорание огнетушителем, полиция разгоняет толпу и арестовывает кого надо, врач спешит к пострадавшему, после чего санитары немедленно уносят труп (шутка). По мере нейтрализации последствий катастрофы вы загоняете спасателей обратно в машину и жмете "home". Все довольны, миссия выполнена.

Однако совершенно необходимо рассказать о специфике выполнения. Главным и наипервейшим критерием является порядок действий. Скажем, при ДТП прежде всего надо блокировать движение, а уж потом собирать разлившийся бензин, увозить раненых и металлолом. При пожаре надо сначала вынести из дома тех, кто сам выйти уже не способен, а затем заливать здание водой.

Второй критерий - оперативность. Скажем, чем дольше ваш врач

едет к месту катастрофы, тем мертвее становится пациент. Чем больше мешкает пожарный, прежде чем сбить пламя с горящей машины, тем больше шансов у машины взорваться.

И третий критерий - адекватность действий. Что означает: доктор не должен лезть в горящую машину, вертолет не должен садиться на дорожной полосе с интенсивным движением. Неправильный порядок действий, неспешность и неадекватность караются немедленным проигрышем. Можно подумать, что спасатели тушат любые пожары и вытаскивают с того света всех пострадавших! Вот так и поступают разработчики реализмом в жертву гуманности.

По завершению миссии оценивается эффективность ее выполнения (чем быстрее, тем лучше). В зависимости от этого вы получаете то или иное количество очков и заносите свое имя в местный Hall of Fame. Также выплачиваются деньги, расходуемые на следующую миссию. Сумма не зависит от эффективности. А жаль - какой был бы стимул!..

Мелкотравчатые спасатели

Плавню переходим от игрового процесса к техническому исполнению. Самая подходящая характеристика для графики - довольно приятная. Годы для 1997. А на сегодня - слегка устаревшая. Спрайты в разрешении 800x600, забавная анимация: кивающие головами коровы (в сельской местности), спешащие по своим делам прохожие (в городе), куча зевак, собравшихся посмотреть на пожар, беснующиеся зрители на трибунах Formula-1. Некоторые нарекания, правда, вызывает чересчур мелкое изображение - пока не приновились щелкать на специалистах размером с курсор от мыши, оперативные действия будут несколько затруднительны. Кстати, происходящее отображается в изометрии, но точку обзора поменять нельзя. И еще одно неудобство: карты, на которых разворачивается

действие, обычно довольно большие, но перемещаться по ним можно только с помощью скроллинга. Почему-то отсутствует классическая опция: ткнул мышью в точку на маленькой карте и перенесся в это же место на большой. Эта деталь может свести на нет любую оперативность.

А вот звук подкачал. Звуковая атмосфера очень бедна и ненасыщенна. Только и слышишь, что



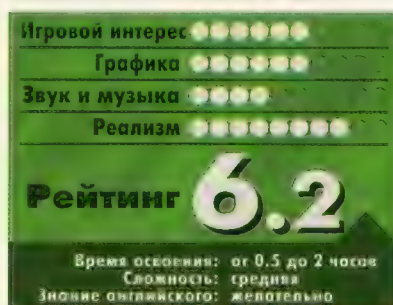
треск огня да завывание сирены. Ребятам из TopWare не мешало бы поучиться у разработчиков Grand Theft Auto.

Фанаты из Министерства по Чрезвычайным Ситуациям

Что ж, игра получилась неординарная, спору нет. Интересная, но недостаточно, чтобы заставить игрока проходить все три десятка миссий. Симпатичная по графике, но не настолько, чтобы отвлечь от StarCraft. Реалистичная, но не дотягивающая по масштабности до Transport Tycoon или SimCity. Не избавленная от некоторых досад-



ных недостатков, касающихся в основном интерфейса. И именно по этим причинам аудитория поклонников Emergencу в нашей стране будет невелика. Впрочем, не исключено проявление повышенного интереса к игре со стороны самих спасателей из МЧС России :-). Профессиональное увлечение, так сказать...



DOMINION

STORM OVER GIFT 3

Жанр	real-time стратегия
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Ion Storm, 7th Level.
Системные требования	Pentium 166, 32Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200MMX+, 64 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay, модем, TCP/IP, LAN Windows 95

Прямо не знаю с чего начать. Не хочу выступать в роли гонца, принесшего плохие вести — раньше таких казнили... Врожденная правдивость, похоже, опять меня подставит. Что ж, получайте ваши новости: Dominion спущен со ступеней Ion Storm и этот новоиспеченный “флагман жанра RTS” подозрительно напоминает “Титаник”. Пояснить? Поясню. Вы располагайтесь поудобнее, это надолго. Пропустим историю о сиротке-доминиончике, принятом в теплый семейный круг Ion Storm. Ее не раз пересказывали и в нашем журнале, и в других игровых изданиях. Напомню лишь, что игру делали долго. Очень-очень долго. Мы ждали ее, мы с огнем в глазах рассматривали шоты, читали превью, мечтали...

С тех пор было выхарвестенно немало леса, золота, тибериума и даже приличное количество кристаллов и газа. Пресловутый бум RTS успел начаться, всех достать и пойти на убыль... И тут, сменив название и хозяев, появляется он. Dominion. Неплохо, надо сказать, сохранился. Время будто обошло его стороной. Все те же милые сердцу спрайты, те же мелкие безликие солдатики и плоские пейзажи с лежащими на боку горами. Батюшки! Мы уж и не ждали... Ну проходи, рассказывай, как ты... и где был все это время.

За что воюем?

Сценарий игры трогательно лаконичен и при этом полон пафоса, достойного “Звездных войн”. Если бы слова “Давным-давно, в далекой галактике...” не были визитной карточкой Lucas Arts, то они наверняка красовались бы в первой строке readme’шки к Dominion. Итак, глубоко в космосе некий буй уже на протяжении тысяч лет посылает слабый сигнал, гласящий о том, что на планете Gift 3 спрятан какой-то навороченный артефакт. Посылает себе, посылает... И тут неожиданно для всех, целых четыре расы — Humans, Darkens, Mercs и Scorsps обнаруживают сигнал и с низкого старта мчатся выкапывать эту штуковину. Внимание, сейчас будет хитрый финт: и люди, и их младшие братья по разуму привыкли воевать с размахом, поэтому вокруг планеты начинается, мягко говоря, крупномасштабная заварушка. Высадить приличный десант на поверхность Gift 3 нет никакой возможности, этот смертельный трюк можно проделать лишь на маленьком десантном корабле со взводом пехоты на борту. Вуаля! Теперь разработчики в начале каждой миссии будут давать нам только жалкую горстку пушечного мяса, и им за это ничего не будет.



На этом предыстория заканчивается и мы, выбрав, за кого будем сражаться, в роли командира маленького десантника, каждый раз как плесень разрастающегося в укрепленную базу, становимся творцами своей судьбы, вернее, скорости ее развития — сценарий — то линейный. Двенадцать миссий за каждую расу.

Об унитазах, электричестве и разнообразии

Ощущение встречи со “старым-добрым” гарантированно будет сопровождать вас на протяжении всей игры в Dominion. Нет, нововведения, конечно, есть, их много, но в основном они схожи с возможностью попить из разбитого унитаза в Duke Nukem 3D — интересно, необычно, но не вносит в игровой процесс никаких коренных изменений. По-прежнему с нами С&С’верная структура базы — здания строятся только недалеко от других зданий, причем определить, возможно ли строительство в данном месте можно по цвету мышиноного курсора, принимающего форму будущего архитектурного чуда. Иногда приходится десятками секунд елозить мышкой, следя за мигающим красно-зеленым контуром какой-нибудь электростанции и пытаясь воткнуть ее в тыл базы. Очень увлекательно.

Строительство происходит по с детства знакомой цепочке Command Center — электростанция — бараки — все остальное вперемишку с другими электростанциями. Плюс возможность апгрейда основных зданий. Никаких строительных работ в игре мы не увидим. Вся не-двигимость — от пулеметной вышки до танкового завода вырастает из земли за доли секунды. И с той же скоростью исчезает по мановению курсора со значком доллара, если нам вздумается ее продать. Турбо-сервис.

Ресурсов два — деньги и люди. Люди плодятся сами по себе, достаточно только построить жилое здание, обычно в единственном числе. Деньги получаются из дырок в земле, заполненных неясной зеленой жидкостью и называющихся Energy Well, на которых надо строить Refinery. Неясная жидкость имеет свойство заканчиваться в самый неподходящий момент. Раздражает тот факт, что нельзя узнать заранее, когда именно месторождение будет исчерпано. Просто однажды вас порадует этой новостью приятный женский голос.

Строения потребляют электричество, электричество дают электростанции, а доставляют в удален-



ные районы специальные предательски мигающие фишечки — umbilicals. Теперь для того, чтобы построить на отшибе, скажем, ракетную башню, нам не придется, как в молодости, тянуть через полкарты защитную стену. Просто проложим линию электропередачи. Разумеется, у этого нововведения есть и оборотная сторона — здания больше не являются автономными, и уничтожив одну из umbilicals противник парализует сооружение, находящееся на одном из концов линии.

Кстати, о стенах. В Dominion с ними произошло интересное превращение. Теперь это уже и не стены вовсе, а просто два столба, называемые Energy Beacons и соединенные диоксидным силовым полем, пропускающим сквозь себя "свои" юниты и, соответственно, не пропускающим вражеские. При атаке "в лоб" комбинация из такой стены и защитных башен — практически непроходимое препятствие. Вообще, одна из самых существенных особенностей игрового баланса Dominion состоит в том, что здесь база (при должной постановке дела) является комплексом строений, обладающим огромной оборонительной силой. Защитные сооружения стоят приличных денег, но их броня и огневая мощь с лихвой оправдывают затраты. Трудно сказать, преимущество это или недостаток, но зачастую ни одна из воюющих сторон не с состоянием уничтожить базу противника, и штурм превращается в затяжную осаду.

Раз уж речь зашла об игровом балансе, то придется сказать и главную плохую новость. Надеюсь, проницательный читатель, ты понимаешь, что баланс — это ахиллесова пята любой стратегической игры и что сбалансировать даже две разные воюющие стороны — сложное дело.

В общем, обещанные "четыре расы, каждая со своими особенностями, сильными и слабыми сторонами", на поверку оказались совершенно одинаковыми. До последнего юнита. Все шесть видов пехоты, аж одиннадцать машин и два живых монстра у каждой стороны. Доходит до смешного — в статистике прохождения миссии можно увидеть, например, что ты потерял 25 Medium Tank'ов, а противник — 48, хотя играл он за другую расу и нету у него никаких Medium Tank'ов, а есть Hive Attacker'ы, которых он, чайник, и положил 48 штук. Таким образом вопрос со сбалансированностью противников отпадает сам собой, поговорим теперь о юнитах.

Явных ляпов, вроде пресловутого "танкового кулака", в игре нет. Наиболее "живучая" армия получается, если смешивать разные виды войск. Мелкие и дешевые — рассеивают огонь, тяжелые — держат удар мощных и бьющих по площадям

орудий. Огневая мощь и время жизни юнитов примерно те же, что и в C&C с поправкой на уже упомянутый перевес сил в сторону фортификационных сооружений. Воевать в поле здесь совсем не то же самое, что штурмовать базу. Ваш покорный слуга положил ни за что ни про что многие сотни солдат и техники, пытаясь по привычке сфокусировать огонь на беспокоящей огневой точке и продолжить свое победоносное шествие, вместо того, чтобы, обнаружив вражескую пушку, спешно отходить, перестраиваться и подтягивать дополнительные силы.



Разброд и шатания

От общения с компьютерным противником в Dominion остается двойное чувство, но в общем случай достаточно запущенный. С одной стороны, очень трогательно выглядят попытки компа вести себя корректно с точки зрения имитации поведения человека. Например, честный железный парень не будет проводить крупномасштабного нападения, пока не наткнется на вашу базу юнитом-разведчиком. Или еще: если вы вдруг решили отвести свои войска назад, то компьютер расценит это как проявление слабости



и пошлет в погоню отряд, пусть даже небольшой. Пусть даже из одного пехотинца.

Вообще, электронный соперник старается всячески развлекать игрока. Иногда, придя на вашу недостроенную базу в начале миссии и уничтожив на ней все, что способно стрелять, он не начинает тотального разрушения, а останавливается, давая возможность построить еще войск и посопротивляться. С другой стороны, после того как вы окопались и укрепили тылы, компьютер начинает с упорством, достойным лучшего применения, скармливать вашей обороне отряд за отрядом, не добиваясь никаких результатов. То же относится и к разведке. Если с самого начала миссии его scout не наездил вволю по вашей базе, то впоследствии по компьютерным разведчикам-самоубийцам можно будет сверять часы. Они регулярно будут лезть прямо под пушки. Или вот вам еще одна возможность "попить из унитаза": в Dominion введена интересная "фича" — войска видят только то, что находится перед ними. Зачастую юнит стоит и спокойно покуривает, глядя в сторонку, в то время как его брата по оружию, стоящего в двух санти-



метрах, шинкуют в мясной салатик. При этом прошу отметить, что радиус поражения боевой единицы (есть возможность его посмотреть) отображается в виде красивого круга. Проверенное временем испытание искусственного интеллекта приказом "пройти через карту по диагонали" дало удручающие результаты. Юниты, подобно своим далеким предкам, не умеют переходить мосты, загороженные впереди идущим собратом. Попадая в тупик, часто в отчаянии останавливаются, вместо того, чтобы проверить другой маршрут. Особенно отличились в этом тесте PNV (так они называются у людей) — эдакие крутые девчонки в механизированных бронекостюмах. Из них зачастую до цели не добирался никто (!). Женская логика, наверное, подводит.



Взвода, ррррняйсь!

На примере управления проще всего оценить, насколько игра опоздала с выходом. В Dominion полно оригинально реализованных, но уже не новых идей. Например, возможность задавать на карте точку для концентрации резерва. В резерв будут собираться все свежестроенные юниты, а также уже воюющие, если вы прикажете им "идти в резерв". Еще одно "опоздавшее нововведение" — меню со списком доступных действий, вызываемое щелчком правой клавиши на отряде или здании. Год назад эта идея могла бы произвести эффект, но сейчас она выглядит просто как следование стандартам, а после освоения игроком "горячих клавиш" меню по правой клавише и вовсе превращается в рудимент.

Новое развитие получила идея с "ползающими пехотинцами" из C&C. Теперь они могут не только ползать, но и приседать, и более того, игроку предоставлена возможность приказывать солдатам выполнять эти полезные упражнения, а так же повернуть юниты в любую сторону (помните "фичу" с отсутствием глаз на затылке?). Плохо только, что под команды "нале- направо!" отданы курсорные клавиши в ущерб клавиатурному скроллингу. Повторю еще раз: клавиатурного скроллинга нет. Для облегчения нашего ратного труда введен юнит-commander, в обязанности которого входит следить за выполнением солдатами фокусов с приседанием-вставанием вместо нас. Группа пехотинцев, в которую включен командир, к примеру, начинает залегать заблаговременно в начале заварушки, а не после того, как по ней влепят из танка, и еще время от времени в таком отряде среди личного

состава проводятся занятия по физподготовке, во время которых раненые солдаты восстанавливают здоровье. Более того, подчиненные сами кучкуются вокруг своего командира, что выглядит очень трогательно, но не приносит никакой практической пользы.

Имеют место быть и откровенные недостатки. Во-первых, есть присваивание группам номеров, но нельзя включить один юнит в две группы сразу. Например, 1 — танки, 2 — роботы, 3 — все вместе. Далее. Напрочь отсутствует Fog of War. Ни включить, ни отключить — просто нет и все. Нет привычной уже функции "сгруппировать отряд" по двойному нажатию на его цифру. Группа расползается, приказы выполняет с задержкой. В игре имеются функции "Guard" и "Patrol", но слабенький AI делает их применение невозможным. Добро пожаловать в мир детства — с каждым отрядом придется нянчиться постоянно, так как без нашего чуткого руководства войска либо растеряются по дороге, либо расползутся под вражеские пушки.

Интерфейс игры ...

смотрится свежо, надо отдать должное дизайнерам. Хотя и здесь ничего революционного на сегодняшний день нет. Единственное существенное отличие от принятых среди C&C-клонов стандартов заключается в том, что все доступные для производства объекты, очевидно из-за их огромного количества, разбиты на четыре группы — здания, вспомогательные строения (пушки, мосты, стены и т.д.), пехота и техника. В остальном — все то же. В каждой группе можем заказать постройку девяти юнитов одного типа, или даже поставить производство на поток — тогда они будут строиться

непрерывно, пока не кончатся деньги или люди. Никуда не делся фирменный недостаток интерфейса C&C. Теперь мы можем перенаправлять произведенные юниты, но решение о строительстве здания по-прежнему приходится принимать два раза. Первый раз — когда приказываем произвести здание и второй — когда его устанавливаем.

Дождались!

4 разрешения! От 640x480 до 1280x1024! Какое магическое действие производили на нас эти цифры год назад! 30 кадров в секунду во всех разрешениях! Еще бы! На системные требования посмотрите. При этом следует заметить, что с точки зрения технологии в игре нет ничего нового. Даже захудалый 7th Legion поддерживал MMX. Так, из любви к прекрасному. В бестолковой Dark Colony была смена времени суток. Хорошо, кстати, смотрелось. Что же мы видим в игре, отставшей от них более чем на полгода? 95000 кадров анимации — гласит readme. Именно под них и нужен P166. Пейзаж знаком до боли. Фальшивые горы с вершиной на уровне основания. Вода, деревья, лава — все совершенно статично. Лишь иногда встречаются анимированные вулканы и гейзеры. Умиляют стройные ряды воронок и луж крови, остающиеся на местах сражений. Разве может это сравниться с полями искореженной техники в Total Annihilation?! Есть, правда, пара приятных моментов, связанных с пресловутыми 95000 кадров. Во-первых крупные ходячие юниты, получая повреждения, забавно приседают, а во-вторых — здания, по которым стреляют, красиво озаряются розоватым светом.

Производят двоякое впечатление взрывы. С одной стороны они необыкновенно красочные. Перелива-

ются всеми цветами радуги — я даже синий заметил. И кадров на них явно не пожалели. А с другой стороны все пиротехнические эффекты выглядят неестественно, как бы наклеенными на экран. И нарисованы они не как взрыв, происходящий на земле, а в виде эдакого клубящегося огненного шара. Если в Dominion и есть другие графические прелести, то мне их обнаружить не удалось, а сами они в глаза не бросались.

Звук. Приятно озвучены все действия с менюшками и перемещения по ним. Озвучка стрельбы, взрывов и юнитов выполнена средние и не производит никакого впечатления. Фразы, произносимые пехотинцами, совершенно точно не станут дежурными шутками. Женский голос, возвещающий обо всех маломальски значительных игровых событиях, быстро надоедает. Вдвойне ужасно, что он преследует нас при игре за все четыре расы. Один и тот же.

Музыка. Что-то среднее между попсой и техно. Не блещет, но и не запоминается. Хороша тем, что время от времени надолго замолкает. Кто бы мог подумать, что ей лично занимался сам Джон Ромеро!

И последнее, чтобы добить. Помните небесной красоты картинки из мультфильмов, изображающие батальные сцены, гигантских шагающих роботов, храбрых пехотинцев и все такое? Так вот, в игре этих мультфильмов нет. Вернее, они есть, но в маааленьком окошке и в качестве иллюстрации к брифингу, чтобы заполнить время, когда все доступные для строительства на предстоящей миссии юниты уже показаны, а начальнику, объясняющему боевую задачу, еще есть что сказать. Увидеть чудесные мультфильмы можно только в титрах к игре, где они собраны все в одну кучу. “А ин-



трошки?!” — спросите вы. А я вам отвечу — один мультик с предыстории, по одному финальному ролику для каждой расы (все четыре ролика одинаковые, разные только главные герои) и по одному, показывающему вылет челнока с десантом из трюма космического крейсера и его приземление. Плюс вариации последнего ролика для четырех видов ландшафта — снег, песок, джунгли и лава. Все. Прошел двенадцать миссий — увидел один мультик двенадцать раз. Каково?

Реанимация “на бис”

Спрайтовые RTS изживают себя и для того, чтобы сделать свое детище популярным, разработчикам приходится творить чудеса. Магия — это явление, структура которого непонятна окружающим. Никто не понимает, как можно было безупречно сбалансировать три разные расы в StarCraft. В Dominion, напротив, все понятно — больше рас, больше юнитов, выше системные требования и — вперед. Никакой магии. Поделом же ему.



Игровой интерес	●●●●●
Графика	●●●●●
Звук и музыка	●●●●●
Оригинальность	●●●●●
Рейтинг	6.4
Время освоения:	от 0 до 0.5 часов
Сложность:	средняя
Знание английского:	желательно

Commandos

Behind the Enemy Lines

Жанр тактическая стратегия
Издатель Eidos Interactive
Разработчик Pyro Studios
Системные требования Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer Internet, LAN
 Windows 95

*«И пусть наши бойцы спят,
 а корабли стоят на якоре.
 Наши враги всегда знают,
 что крупнокалиберные пушки
 не ведают усталости»*

Warhammer 40K

Николай Барышников

После того, как в свет вышла игрушка под названием Jagged Alliance, я подумал, что лучше игры просто нет и по сей день с нетерпением ждал ее продолжения, чуть ли не ежедневно заходя на сайт разработчиков. Да, в этой игре соединилось все, что мило моему сердцу — характеристики персонажей, позамитованные из ролевых игр, пошаговость, столь обожаемая любым «воргеймером». Но теперь я уже не уверен в своих кумирах и не знаю, действительно ли так хорош JA, как я раньше о нем думал. Что же случилось? — спросите вы. Да просто я поиграл пару дней в игрушку под названием Commandos.



Будни партизана

Действие игры происходит во время Второй Мировой войны. Армии союзников готовятся к высадке в Нормандии, для чего наносятся удары по Норвегии. Цель этих операций проста: необходимо отвлечь внимание немцев от берегов Нормандии и заставить их перебросить части в Норвегию. Но, в отличие от обычных wargame'ов или стратегий, вам предстоит управлять совсем не танками или пехотными батальонами. На этот раз разработчики предлагают нам попробовать себя в роли

диверсантов, действующих в глубоком тылу врага. Само по себе это уже интересно, так как стандартная тактика «танки слева, танки справа — переправа, переправа» уже не пройдет. В Commandos нет места кавалерийским наскокам и сокрушающим танковым ударам. Действовать придется тихо, часто даже без единого выстрела, который может поставить под угрозу срыва всю операцию. Но обо всем по порядку.

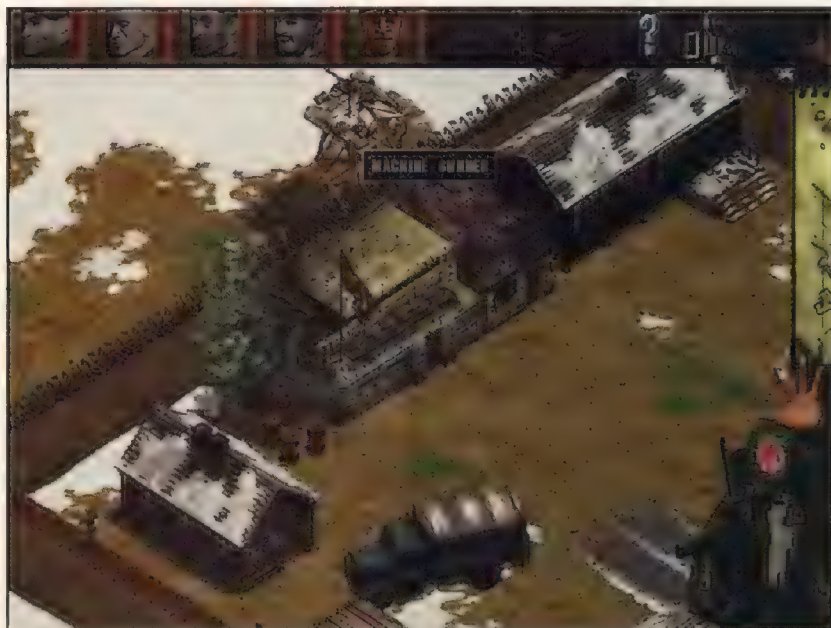
Игроку предстоит пройти несколько десятков миссий, которые будут постепенно усложняться, временами превращаясь в настоящий ад, так как практически любое неверное движение, даже лишний выстрел, карается смертью. Даже на самом легком уровне сложности немецкие войки проявляют чудеса наблюдательности, геройскую стойкость и орлиную меткость. На третьей (самой высокой) степени сложности можно даже не пытаться подкрадываться к часовому, беспечно вышагивая по травке, и тем более, не удастся к нему подбежать галопом — обернется и пристрелит раньше, чем вы поймете, что произошло.

В начале каждой миссии вам расскажут об обстановке на фронтах и предложат выполнить совершенно нелепое по сложности задание.

Правда, иногда командир может подсказать, как добиться выполнения задания, расскажет о путях подхода и отхода, наметит на дополнительные осложнения. Как только цель миссии станет ясна, можете приступать. В зависимости от сложности задания вам будет выделено некоторое количество диверсантов различной специализации. К примеру, в первой миссии их всего трое, а в последующих будет до шести одновременно. Каждый из командос обладает уникальными навыками, пользуется доступным только ему снаряжением и, соответственно, полезен в различных ситуациях. Об их уникальности и поговорим.

Актеры театра и кино

Зеленый берет. Специалист по подкрадыванию и лазанию по стенам. Вооружен пистолетом и ножом. Владеет следующим оборудованием — приманкой и лопатой. При помощи лопаты может закапываться в снег и песок, после чего становится невидимым. Очень удобно, например, для бесшумной ликвидации часового, шагающего по периметру лагеря. После того, как он прошел мимо, закапываетесь на его пути. При следующем обходе выкапываетесь и вонзаете ему в спину ножик — все чисто, «без шума и пыли». Приманка также бывает очень полезной, например если взвод, обычно состоящий из сержанта, вооруженного автоматом, и двух солдат с винтовками, не собирается покидать свой пост. Зеленый берет подползает, ставит недалеко от них (и от кустов, где прячутся остальные ваши бойцы) приманку, включаете ее — немцы бегут проверять, что же там так интересно пищит. Финальный акт — пара очередей из пистолета-пулемета.





Зеленый берет оказывается очень полезен в силу некоторых уникальных навыков. Например, он может лазить по любым стенам или заборам. Я думаю, что всем понятно, как неудобно входить в охраняемую зону через парадный вход. Так вот, берет легко может залезть по какой-нибудь дальней стеночке, тихо прирезать пару часовых и спустить лесенку, по которой остальные диверсанты залезут на территорию фашистской базы.

Помимо этого, данный он может поднимать и носить трупы убитых врагов. Кроме него, проделывать этот фокус может только шпион. Данная способность используется часто, так как, если часовые видят труп товарища, они сразу поднимают тревогу. Тело можно просто уволочь в ближайшие кусты или спрятать по бочкой. Зеленый берет способен таскать и бочки, которые служат либо для сокрытия тел, либо в качестве хорошей взрывчатки. Очень недурно иногда срабатывает такой прием: берете пару-тройку бочек с бензином, ставите их на пороге штаба или на пути следования какой-нибудь техники. Затем стреляете по ним — «бу-бук», и никого нет.

Снайпер Специалист. Вооружен пистолетом и, разумеется, снайперской винтовкой. Второй предмет из его арсенала достоин отдельного разбирательства. Мало того, что дальность стрельбы снайперской винтовки огромна, так она еще и бьет наповал. К достоинствам данного вида оружия относится и то, что она очень тихо стреляет. Иногда удается снять всю охрану на пулеметных вышках и стенах, а постовые, несущие службу на территории лагеря, ничего и не заметят. К сожалению, у снайпера всего пять патронов к винтовке.

Кроме оружия снайпер носит с собой аптечку, которой можно воспользоваться около десяти раз. Каждое применение восстанавливает где-то треть жизни. Но обычно аптечка практически не используется, так как, если началась стрельба со стороны немцев — «дело табак».

Снайпер никакими дополнительными умениями не обладает.

Подводник Член отряда, на которого можно молиться. Вооружен пистолетом, ножом и гарпуном. Про пистолет и нож все понятно, а вот гарпун — сказочное оружие. Стреляет недалеко, зато бесшумно, и не надо подползать вплотную к врагу. Подводник не обладает специальными умениями, зато имеет в запасе пару весьма полезных предметов. Во-первых, это надувная трехместная лодка. Часто через всю карту проходит река, переправиться через нее можно только на лодке. Вот этот парень и возит всех туда-сюда, словно заправский па-

ромщик. Лодку можно надувать и сдувать, а затем укладывать обратно в рюкзак. Дело это полезное, так как, если фашисты натолкнутся на бесхозную лодку — обязательно ее расстреляют и поднимут тревогу. Починка лодки производится просто — подбираете ее, а когда раскладываете вновь, то она уже свеженькая. Плюс, к лодке прилагается акваланг — универсальное средство «нападения» и «защиты». Дело в том, что когда подводник пользуется аквалангом, его совершенно не видно. А это значит, что он может подплыть куда угодно, оставаясь незамеченным. С его помощью зачистка берега от часовых производится тихо, быстро и без нервотрепки. Всплываете за спиной у часового и... гарпун ему в спину. И электричку навстречу. И барабан на шею. Жаль, что он не может стрелять из-под воды — цены ему тогда вообще не было бы. Гарпуном достаточно удобно пользоваться и в других ситуациях (наличие воды не обязательно), так как это оружие убивает любого с одного выстрела.

Сапер Не обладает никакими специальными навыками, зато по горло увешан тяжелым вооружением. Основное оружие — пистолет, которым особенно часто ему пользоваться не приходится. Сапер носит с собой капкан. Действует эта штука просто — ставите на пути часового, он в него наступает — готово, выносите труп. Ничего, кроме тихого вскрика и лязга зубьев не слышно.

Обычно целью сапера является уничтожение какой-либо постройки, иногда весьма большой. Например, в одной из начальных миссий приходится взрывать целую дамбу. Поэтому в его рюкзаке найдется и взрывчатка. Она бывает двух типов: динамитная шашка с часовым механизмом и огромная бомба с эле-



ктрическим взрывателем. В первом случае все ясно — кладете мину куда надо, отбегаете подальше, а она уже сама рванет аккурат через одиннадцать секунд. Со второй бомбой дела обстоят еще лучше. Подползаете к цели, ставите ее и тихонько уползаете. В нужный момент активируете детонатор с помощью дистанционного управления (да-да, того самого ящичка с ручкой), и все вокруг разлетается в клочья и начинает гореть желтым пламенем. Сила взрыва огромна, сносит не только нужную цель, но и пару-тройку близко расположенных зданий. Легко справится даже с танком, хотя не очень разумно тратить такую штуку на простой танк. Для гусеничных неприятностей у подрывника есть гранаты, которые одинаково хорошо действуют и против пехоты, и против техники. Можно попробовать



швырнуть гранату в бункер, хотя в данном случае мина все же будет надежнее. Кроме проведения различных взрывных работ сапер оказывается полезен, если нужно проникнуть за проволоочный забор. Для этого у него есть кусачки.

Водитель Фактически это «штурмовик-убийца». Помимо стандартного пистолета таскает с собой пистолет-пулемет. Поэтому он способен легко покорить целый взвод немецких солдат, особенно если они по неосмотрительности повернулись к водиле спиной.

Из оборудования, как и снайпер, несет аптечку, которая редко оказывается полезной. Водитель, как и положено ему по роду занятий, водит все, что движется. А это значит: вы сможете покатайтесь на различных машинах и танках. Танки в игре бывают разные — от PZII, несущего на борту всего два крупнокалиберных

пулемета, до его более тяжелых собратьев, вооруженных пушками.

Водитель может не только рулить, но и палить. Ох, как приятно не прокрадываться окольными путями мимо немецких солдат, а нагло вваливаться на территорию базы прямо сквозь главные ворота на танке, расстреливая все, что попадает под руку. С другой стороны, в тех миссиях, где можно порулить на танке, местность обильно посыпана различными противотанковыми приспособлениями.

А обычно кататься приходится на грузовике. Он, к сожалению, весьма уязвим и не имеет оружия на борту, зато им можно давить всяких гадов в серых шинелях.

К сожалению, с ездой на «общественном транспорте» связано несколько глюков. Танк почему-то упорно не желает давить солдат, а грузовик так и норовит поехать задним ходом.

Шпион Последним по счету, но одним из первых по важности идет шпион-разведчик. Это воин-интеллектуал, он носит очки и чурается грязной работы. Зато никто лучше него не проникнет на вражескую территорию, а враги ему еще и честь отдавать будут. Самое главное для разведчика — завладеть формой неприятеля. Обычно в начале миссии ее вам не выдают, поэтому приходится искать форму где-нибудь на территории вражеской базы. Если увидите сохнущую на солнышке одежду — это как раз то, что нужно. Шпион предпочитает снимать с вешалки не что-нибудь там, а китель генерала. Благодаря этому шпиону станут доступны абсолютно все помещения на базе. Проблемы начинаются только когда переодетый разведчик ликвидирует кого-либо. Если кто-то увидел сей неблагоприятный поступок, маскарад немедленно заканчивается, и неудачливый киллер немедленно перекрашивается в защитный цвет диверсантов. Но и это не очень страшно — достаточно щелкнуть вновь на генеральской форме, как запудривание противнику мозгов начинается по новой. Очень полезно умение шпиона отвлекать часовых. Он может подойти к ним и завязать непринужденную беседу, заключающуюся во фразе: «Guten Tag!». Тем не менее, вражеский солдат обязательно повернется к разведчику лицом и не станет смотреть, что же творится у него за спиной. А зря — иной раз, пока он отвлекся, мимо него можно провести и слона. Как уже было упомянуто выше, из шпиона получается очень неплохой убийца. Из оружия он располагает пистолетом и шприцем с ядом. Шприц весьма эффективное, бесшумное орудие убийства. Подошли к часовому, пока никто не смотрит, укололи его —

и быстренько тело в кусты, благо шпион может тела таскать. Если в миссии нет водителя, то шпион получает аптечку.

Руки вверх!

Вот такой командой профессионалов вам придется проводить различные диверсии в тылу врага. Как все это происходит на практике? Да очень просто. В игре взгляд «сверху-сбоку», в проекции «три четвертых» — в общем, как в Fallout'e. Только фигурки солдатиков довольно маленькие, пожалуй, только раза в два больше, чем во втором Close Combat'e. Для тех, кому не нравится излишняя «мелкость», существуют функции Zoom In, Zoom Out, позволяющие довольно сильно увеличивать все объекты на поле. К сожалению, качество графики при этом страдает. Так вот, вы можете управлять действиями бойцов либо по одному, либо объединяя их в группу, что имеет смысл делать только для перемещения по местности, так как при объединении в группу диверсанты не могут применять специальное оборудование или навыки.

После выделения конкретного командос можно смело отправлять его в бой. Рекомендуются не бегать, а ползать, ибо при таком способе передвижения значительно снижается вероятность обнаружения ваших бойцов. И вот так, передвигая диверсантов по местности, бесшумно снимая часовых, используя при этом специальные умения саботажников в зависимости от ситуации, вам предстоит выполнять различные миссии. Начиная с пятого-шестого задания игра превращается в «убийцу времени», потому как, если вы мне скажете, что потратили на прохождение задания меньше часа, я буду громко смеяться. Иной раз приходится по пять минут держать сво-

их бойцов по кустам, дожидаясь, когда один часовой отвернется, второй закурит, а третий зайдет за угол, чтобы только тогда сделать первый шаг. В игре существует очень удобный режим, который позволяет точно определить, как далеко видит тот или иной вражеский солдат, просматривается ли определенный участок местности. Участок, который видит солдат, представляется в виде двухцветного сектора. Большая часть сектора окрашена в ярко-зеленый цвет и означает, что в этой зоне ваш боец будет замечен, если он не находится за укрытием (кустом, камнем или домом). Более темная зона означает, что так далеко враг видит человека, когда тот стоит в полный рост. Самым приятным является то, что, как и в реальной жизни, люди смотрят не только прямо перед собой, но и «ворочают головой», а значит сектор «обзора» будет гулять из стороны в сторону. Дополнительную сложность в игру вносит следующий момент: для успешного завершения задания требуется, чтобы все члены группы были живы и не находились в плену. Насчет второго не совсем понятно — вроде бы в плен бойцы попасть могут, существует возможность и их спасения, но как? Сколько раз я не играл, немцы моментально открывали огонь на поражения, хоть и кричали: «Halt!», и тому подобное. А убивают диверсантов, находящихся под вашим руководством, достаточно быстро — пара выстрелов и все. Иногда удается пережить очередь из спаренного пулемета, но это уже из разряда чудес. Соответственно, и фашисты легко расстаются со своими никчемными жизнями. Пара выстрелов из пистолета или один из любого другого оружия прекращает их дыхательную деятельность.



Конфетка для младенца

Графика Commandos: Behind the Enemy Lines вызывает «щенячий» восторг. При разрешении 800x600 и выше восторг переходит в экстаз. Очень симпатичные ландшафты, солдатики нарисованы удивительно точно и красиво. Видно, в чем ходит тот или иной немец, каска на нем или фуражка, курит он или нет. Невозможно не понять, винтовка или автомат находятся в его руках. Здания, техника, заборы — все очень натурально и добротно. Отдельно хочется отметить пламя, появляющееся при выстреле, взрыве гранаты, бомбы или танка.

Звуковое оформление также отличается продуманностью и органичностью. Из динамиков мягко льется шпионская музыка, ассоциирующаяся с фильмом «Семнадцать мгновений весны». Звуки стрельбы, потрескивание электрических разрядов, вскрики раненых, рокот двигателей, взрывы, окрики часовых, фразочки самих командос — все на самом деле прекрасно. Единственно, не очень правдоподобно сделан шум водопада, ну да ладно.

Игра получилась очень красивой, интересной, самобытной и увлекательной. Кого-то, быть может, отпугнет ее повышенная сложность, но и в этом можно найти свои достоинства. Commandos — особенная игра, она заставляет игрока не только быстро щелкать мышью, пространно рассуждать на тему тактики, но и думать, я бы даже сказал, грамотно готовиться к каждой последующей операции.



Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●●
Рейтинг	8.7
Время освоения: от 1 до 2 часов	
Сложность: высокая	
Знание английского: желательно	

СХВАТКА

Жанр Стратегия
Издатель Дока
Разработчик Leryx Longsoft
Системные требования 486 DX4-100, 16 Mb
Рекомендуется Pentium 133, 24 Mb
Multiplayer Hot Seat
Windows 95

Я плохо играю в квейк. Тренируюсь нерегулярно, Гоблина читаю невнимательно — и фрагментируют меня почти все, кому не лень. Даром, что мышью — когда руки кривые тут и мышь не поможет. На злорадства противников остается отвечать только одно: “Вот если бы квак был походовой, я бы вас всех сделал!”

Судя по всему, в польской команде Leryx Longsoft происходило нечто подобное. Только там народ плохо играл в Warcraft 2. И, благо были программисты и художники, решили они немедленно исправить положение, сложившееся на рынке. В результате и получилась Clash (локализованная Докой под названием “Схватка”) — первая в истории походовая RTS. :)



Дранг нах Кархан

Как это ни странно, но сюжет в игре есть. Довольно, кстати любопытный. Состоит он примерно в следующем — некогда существовала могучая Империя. Впрочем, судьба ее, как и большинства реальных империй, была незавидной — она распалась, погрузив в пучине междоусобных войн. Война, пожары и чума столь истощили земли Империи, что единственным выходом была массовая экспансия за море. в недавно открытый Кархан. Предполагалось, что местные варвары не окажут серьезного сопротивления, однако вышло наоборот — последние объединились и начали борьбу за независимость.

Масла в огонь подливали религиозные различия — имперцы исповедуют нечто вроде христианства —

их символ крест — а аборигены Кархана — язычники. Забегая вперед скажу, что религиозные отличия — чуть ли не единственные в игре, да и то используются не в полную силу.

Так вот ты какой, походовой Warcraft...

Нет, господа, кроме шуток — отделиться от такого ощущения игры в походовую RTS практически невозможно. Все изображено в виде сверху, интерфейс сжат до шести кнопочек в углу — ну очень похоже. Хотя по системе, конечно, более очевидны заимствования из НММ. И так, игрок волен выбрать кампанию либо за Имперцев, либо за Кархан, а также запустить Custom Game — от 1 до 4 противников, любая карта на выбор. Это вариант, скорее, для Multiplayer, хотя встречать игры только под Hot Seat нынче приходится нечасто. Миссии в кампаниях довольно схожи, причем вызывают еще больше ассоциаций с RTS. Перебить все юниты, добраться до отдаленного храма, захватить определенный замок, продержаться 10 ходов... есть, правда, и более определенные — собрать четыре бриллианта или привести всех командиров в свою крепость. Но не

обошлось без любимого всеми Kill'em all! — для финала кампании даже выдумывать чего-нибудь новенькое не стали. К счастью, копать золото и рубить лес в Схватке не нужно. Весь менеджмент запрятан за стены замка игрока. Ресурсов два вида — крестьяне и деньги. Причем крестьяне первичны — деньги взимаются у них под видом налогов. Причем налоги — вещь тонкая: чуть больше — и крестьянство начнет вымирать, чуть меньше — и казна будет пустой. Также в замке можно возводить различные строения, служащие, впрочем, лишь одной цели — производству новых юнитов. Только больница еще принижает вероятность чумы. Причем стоимость всех строений явно слишком высока — если это и балансировка, то чересчур хитрая. Что же до юнитов, то их количество и качество вполне удовлетворительно, лишь пару-тройку можно назвать бесполезными. Параметров у них тоже хватает — атака там, защита... Усталость вот есть. Вот, кстати, еще претензия — уж слишком быстро ребятки устают. Даже ролевые элементы есть! Юниты постепенно повышают свой статус (так здесь называют уровень), становятся все круче и круче. И герои присутствуют. Довольно забавные юниты — в основном занимают место (вечно не хватает свободных мест в гарнизонах крепостей) и повышают (вроде бы) параметры войск по их началом.

Война: вид сверху.

Война идет на двух уровнях — стратегическом и тактическом. На верхнем вы двигаете свои юниты, или их соединения (в них можно запихнуть до 10 солдат). Ходим по карте, открываем места доселе неизвестные... И замечаем следующее — Fog Of War отсутствует как класс!





Ну ничего, допустим, это для новичков сделано, чтоб попроще. Идем дальше, на карту посматриваем. Что-то это такое знакомое...А, так в точности King's Bounty! Там была точно такая изящная цветовая гамма. Так вот, идем, видим противника, атакуем — переходим в тактический режим. В боевой, то есть. Ну, что я говорил — опять King's Bounty! Или НММ, если угодно. Есть юниты ходящие, есть летающие, есть и стрелки. И осада сделана похоже. Хотя стены у тутошних замков много слабее — их кто угодно прошибет. Очень забавно смотрится крестьянин, тыкающий вилами в каменную стену. Причем после 4–5 тычков стена начинает давать трещины. Вот все так вот простенько. Со вкусом? Сомневаюсь... Нет, вы не подумайте что все, буквально все запущено. В том же бою есть любопытные находки — например, при атаке имеет значение, окружен ли вражеский солдат. В смысле — есть ли на соседних клетках ваши войска. Потом, в стратегическом режиме тоже не без новшеств. Скажем, достаточно опытные юниты могут устроить засаду, и в бою получают значительное преимущество — на каждый ход попавшихся врагов ответят двумя своими. Еще можно выкопать ловушку для вражеской армии. Правда, на это придется израсходовать одного строителя, зато эффект — поразителен! Жениться можно. Правда, жена из вас уйм бабок вытянет, зато при хорошем обращении подарит вам наследника (читай — еще один герой в вашей армии). А если ее просьбы игнорировать, то дело может закончиться чумой, пожаром и прочими напастями.

Действительно интересно устроено с религией. По всей карте разбросаны капища язычников и храмы имперцев. Своим боги могут оказать



содействие — вылечить, снять усталость, подкинуть артефактик или союзников. Чужих же немедленно уничтожают. К сожалению, отличить их легко, да и помощь оказывается только раз. А сама собой напрашивающаяся функция — разрушить капище чужих богов — не введена.

Все очень плохо?

Мдаа... А вот что обламывает, так это то, что между карханцами и имперцами разницы практически нет. Обе стороны используют одни и те же юниты, здания в замках различаются только внешне (и то не слишком). А ведь можно было ох как развернуться! А то — да ж не варкрафт получился, а нечто непонятное.

Ну, это-то ладно. А вот динамика в игре — **НОЛЬ!** Первые миссии очень напрягают, только потом кое-как разыгрываешься. И то, нагнетают искусственно — посылают на вас толпы врагов, только и успе-

вай отбиваться. Толпы — это потому что АИ глуп. Подчеркиваю — не идиотичен, а просто глуп, что, в принципе, не так и редко встречается. Миссии спланированы довольно плохо. Шаг влево, шаг вправо — и можно смело переназначать. А указаний, куда шаги-то делать — нет. Блуждаешь вечно в потемках.

Графика? Эээ, как бы это сказать помягче, и вместе с тем поточнее. Это не сегодняшний день. 640*480*256. Причем далеко не лучшим образом исполненная. Хотя юниты сделаны весьма толково, не примитивно. Приятные такие спрайтики. Не Starcraft, конечно, но и не полный отстой.

Звук? У нас в Советском Союзе звука нет! Нет качественной озвучки. Все (ну, за редким исключением) реплики юнитов — перевод Warcraft'овских. Кто прикалывался:

братья-поляки или наши — неизвестно. Да и эффекты не фонтан. Музыка — да, неплоха. Надоедает в крайне малой степени.

Вы хотите резюме? Их есть у меня. Это очень и очень средняя игра. Но, несмотря на весомость минусов и незначительность плюсов, она затягивает. Довольно таки неплохо, причем. Черт его знает, в чем здесь дело, но gameplay удалось поднять выше довлеющего над "Схваткой" среднего уровня. Так что — пациент скорее жив, чем мертв.

Игровой интерес	●●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●
Рейтинг 6.5	
Время освоения: от 0.5 до 1 часа	
Сложность: средняя	
Знание английского: не требуется	

MECH COMMANDER

Жанр	тактическая real-time стратегия
Издатель	Microprose
Разработчик	Microprose
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM, 2 Mb Video RAM
Рекомендуется	Pentium 200MMX, 32 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay, Internet
	Windows 95

Игры, действие которых происходит во вселенной BattleTech, пользуются непреходящей популярностью среди поклонников боевых роботов. Сама идея, хоть и давно эксплуатируется, не потеряла актуальности и по сей день и способна принести немалые барыши. Посмотрев на творение лишенных лицензии FASA Activision — Heavy Gear, и опробовав на зуб альфу Earth Siege III от Dynamix, игровая общественность томится в ожидании третьей части Mechwarrior. Однако до недавних пор все подобные роботогры не выходили за рамки жанра симуляторов. Но произошло одно событие, наша версия которого приведена ниже. «Слушайте, а ведь Activision так замечательно раскрутили торговую марку MechWarrior, пока мы не отобрали у них лицензию» — сказали друг другу господа из FASA. — «Пока все ждут MW III, почему бы Microprose параллельно не состряпать еще и стратегию? А мы опять получим свой большой кусок пирога». Сказано — сделано, и вот уже лицензия BattleTech используется для новой разработки. Вероятно, примерно так и перешел из фазы обдумывания в фазу реализации (извините за невольный каламбур) проект MechCommander, созданный на основе вселенной BattleTech. И вот игра готова, и мы тоже готовы приступить к подробному ее обсуждению.

Маленький гигант большой войны

MechCommander — real-time тактика. Наиболее близкими аналогами являются Myth и Close Combat. Отсюда — все характерные черты: отсутствие строительства и возни с ресурсами, ограниченный контингент войск, высокая ценность каждого юнита. Однако прослеживается духовное родство и с классическими стратегиями — есть база, где можно апгрейдить старые юниты и покупать новые. Впрочем, не будем опережать события. События MechCommander разворачиваются

на отдаленной планете с показательным названием Port Arthur, где обитает один из кланов пилотов роботов. Перед началом игры демонстрируется видео очень хорошего качества. Фильм повествует о вторжении на планету Порт Артур враждебного клана. Начинается Большая Война... Также из фильма становится ясно, что вам отводится роль командира одного из подразделений пилотов. Вы со своим взводом участвуете в глобальной кампании, результатом которой должна стать победа над агрессором. Вам поручаются некоторые тактические операции с самыми разнообразными заданиями. Успешное выполнение каждой миссии — залог победы в финале. От игры на основе вселенной BattleTech было бы логично ожидать нелинейного сюжета и разветвленного древа миссий, наподобие генерируемой в реальном времени кампании Tour of Duty из Heavy Gear. Однако ничего подобного нет и в помине — командование ставит перед вами конкретные жесткие задачи, не меняющиеся при повторном запуске игры. Если продолжать аналогию с Heavy Gear, то там схожая кампания именовалась Story.

Итак, кто-то из высших чинов планирует глобальную операцию, в рамках которой вам предстоит выполнить несколько миссий. Потом наступает черед следующей операции. Миссию же можно завершить только путем успешной реализации поставленных начальством задач. Последние, на первый взгляд, весьма разнообразны: уничтожение неприятельской базы; спасение обесчелоченного робота, застрявшего на вражеской территории; конвоирование другого робота, который не может в одиночку пробиться через патрули противника; истребление охраняющих промышленный центр подразделений противника, спасение заложников и так далее. Почему на первый взгляд? Просто миссии в MechCommander во многом повторяют задания из известных роботосимуляторов, а иногда и копируют их. Впрочем, здесь трудно быть оригинальным, учитывая, что лицензия на мир Battletech активно эксплуатируется в течение более чем десяти лет.

Магазин роботов

На базе вы, прежде всего, получаете задания к текущей миссии. Брифинг оформлен в виде видеовставки, а в тексте дается разъяснение плюс пара полезных тактических советов.

Далее, на базе можно подремонтировать потрепанных в бою роботов, заменить поврежденное оружие и установить новое. По мере прохождения игры в продаже появляются более мощные виды оружия. Ассортимент неплох: несколько модификаций Laser Cannon и Autocannon, Heavy Flamer, Gauss Rifle, PPC (Particle Project Cannon) и, конечно, куча разновидностей ра-





кет. Каждое оружие имеет несколько характеристик: мощность, время перезарядки, радиус действия и масса. Ясно, что вы не можете навесить на робота пятнадцать пушек и ракеты в придачу, если его грузоподъемность всего сорок тонн. Кроме оружия, робота можно снабдить еще и приборами, среди которых основное место занимают сенсоры, определяющие присутствие врага.

Со временем вы, вероятно, захотите прикупить пару-тройку новых роботов. Пожалуйста — к вашим услугам небольшой магазинчик, где со временем появляются все более навороченные модели. Представлены: легкие Commando и Firestarter, средние Raven, Hollander и Hunchback, тяжелые — штурмовики Centurion, Catapult и Jagermech, и супертяжелые огневые платформы Awesome и Atlas. Все роботы делятся на три класса: А — с улучшенной броней, W — с более тяжелым вооружением и J — несущие крутые броню и оружие и имеющие способность к прыжкам. Кстати, при желании можно снять с робота все приборы и оружие и установить другие.

Новым роботам совершенно необходимы пилоты. Наемники также делятся на несколько классов (от новичка до ветерана) в зависимости от характеристик. Последних четыре: Gunnergy (меткость), Piloting (навыки в пилотировании), Jumping (мастерство в прыжках) и Sensors (умение засекать вражеские юниты). Чем круче пилот, тем дороже обходится его найм. Характеристики повышаются во время боя, так что где-то к середине игры сформируется постоянный контингент профессионалов. Отметим также, что каждый персонаж-пилот неповторим и индивидуален. Это проявляется во всем, начиная с портрета и за-

канчивая голосом и характеристиками. И, наконец, на базе можно приобрести различную бронетехнику (Vehicles). На некоторые миссии очень полезно брать с собой миноискатель на колесах, или, скажем, минирующую машину. Здорово пригодится Refit Truck, восстанавливающий поврежденные части роботов прямо на поле боя.

Чтобы покупать всю эту музыку, нужны средства. Местный эквивалент денег называется Resource Points (RP), n-ное количество которых вы получаете по окончании каждой миссии. Желаящие скопить капиталец могут сдать обратно всю технику, правда, по совершенно демпинговому ценам.

И последнее. Во время выполнения миссии вы можете захватить поверженных роботов противника, а потом отремонтировать их на базе и пустить в бой. Другое дело, что среди захваченных роботов нечасто попадаются продвинутые модели, особенно на первых миссиях. Также в районе боевых действий зачастую встречаются контейнеры со всякими компонентами (оружие, приборы), принадлежащие враждебным кланам. Захватив такой контейнер, вы получите в свое распоряжение его содержимое, которое можно навесить на роботов или продать.

AI против AI

От манипуляций на базе плавно переходим непосредственно к миссиям. Прежде всего, в “горячую точку” ваш отряд доставляют некие транспортные средства, имеющие ограниченную грузоподъемность. Соответственно, каждый раз брать с собой всех роботов из вашего подразделения не получится. Иногда приходится управляться всего с тремя-четырьмя боевыми машинами, зато на сложные миссии по то-

пальному разгрому противника можно захватить в два-три раза больше. Заметим, что наибольшее число роботов, которых можно будет взять на миссию, равняется двенадцати.

Роботы разбиваются на группы, максимум по четыре в каждой. Группы выделяются клавишами F1-F3. Впрочем, можно управлять каждым по отдельности или всеми сразу. В верхнем левом углу экрана находится информационное табло, отображающее карту местности, где высвечивается цель миссии, а также вражеские юниты, если они попадают в радиус действия ваших сенсоров. Что интересно, в игре нет противного Fog of War. Соответственно, вы всегда можете взглянуть на уже пройденные участки карты. Далее, на табло выводятся данные о повреждениях того или иного робота, а также об оставшемся боезапасе (который, понятное дело, ограничен). Здесь же вы можете вызвать поддержку артиллерии или шпионские зонд и камеру. На некоторые миссии выделяется несколько артиллерийских выстрелов, на другие — один-два. Это выглядит так: вы выбираете цель (это может быть вражеское здание, юнит или просто точка на земле), идет обратный отсчет, и — ба-бах! — взрыв повреждает (или уничтожает) цель. Что касается зонда и камеры, то здесь все предельно ясно — засланный зонд некоторое время транслирует данные о диспозиции противника (на радаре загораются точки), а камера дает возможность посмотреть на оппонентов “вживую”.



Как правило, роботы точно следуют полученным указаниям, действуют разумно и последовательно. И все же AI собственных юнитов оставляет противоречивое впечатление. Иногда роботы достаточно грамотно атакуют противника, уходя от его ракет и лазеров и метко стреляют сами. Ситуация для примера: дан приказ — атаковать вражеского робота. Ваши мехи действуют так: пока один, убегая, отвлекает на себя



огонь врага, несколько других размеренно стреляют в спину оппонента. Либо просто окружают мерзавца и долбят по нему до победного конца. А вот другая ситуация, характеризующая некоторую дебилность ваших подчиненных. Впрочем, это еще можно назвать излишней самостоятельностью. В общем, смотрите сами: взвод атакует скопление неприятеля, получается всеобщая свалка, каждый сам за себя. По вашим роботам лупят вражеские ла-

бегают кругами и уворачиваются от снарядов — частенько они просто стоят на одном месте, аккуратно ловя вражеские ракеты и прочие лазеры. Что касается AI врага, то в целом — впечатление положительное. Оппозиция грамотно нападает и защищается, суетится, уходя от ваших ракет, совершает отвлекающие маневры типа ложного отступления и заманивания в засаду. Иногда враги посылают юнит, чтобы предупредить базу о предстоящей атаке. Не успеете перехватить бегуна — встречать вас выйдет целая делегация. Или вот: вражеский танк крутится под ногами у вашего робота, чтобы, рванув под выстрелами других ваших юнитов, задеть его взрывом. Впрочем, примеры нелогичного поведения противника тоже встречаются, но они не столь часты. Как это не печально, но иногда случается так, что ваши роботы погибают. В этом случае для пилота предусмотрены два варианта: катапультирование либо героическая гибель в раскоряченной машине. В первом случае не стоит отчаиваться: вы снова увидите со спасшимся пилотом на базе и посадите его за рычаги управления нового робота. Ну а второй вариант... тут ничего не поделаешь, такова се ля ви. Впрочем, бывает еще и так: робот наполовину цел и может передвигаться, но у него повреждено все вооружение. И вот он бесцельно слоняется по линии фронта, не в силах произвести ни единого выстрела.

Графика vs. Системные Требования

Настала пора переходить к рассказу о графике MechCommander. Разработчики из Microprose старались — и это заметно. Разрешение 640x480 и скромные 256 цветов, зато очень красивые и детально прорисо-

ванные спрайты — здания и роботы с бронетехникой, замечательные взрывы и real-time lighting — скажем, луч лазера вызывает появление зеленых отблесков на поверхности земли. Присутствует изрядная доля реализма — роботы оставляют следы на грунте и валят деревья, в процессе боя образуются воронки от взрывов, разбитая и оплавленная техника остается на поле боя, подожженный лес некоторое время горит сам по себе. Ландшафт — псевдо-трехмерный (спрайты делают вид, что они не спрайты), но довольно однообразный. Легкую грусть навевают системные требования. Чтобы вся эта красота почти не тормозила, желательно предоставить ей что-нибудь вроде P200 MMX с 32 Mb RAM. Чтобы не тормозила совсем, подойдет P-II 233 и 64 мега оперативки. Впрочем, нетребовательные люди могут играть и на P-150.

Звуковое оформление такое, каким ему и положено быть: радиосообщения и реплики пилотов, меняющиеся, в зависимости от ситуации, от бахвальства до паники. Звук гармонично дополняет картину боя — все стреляет, горит и громко взрывается. Впрочем, есть один глюк — роботы передвигаются практически бесшумно, не слышно топота стальных ног. Музыка серьезная, все больше марши да гимны. В целом неплохая, хотя страдает некоторым однообразием и не всегда соответствует обстоятельствам. Многопользовательская игра — по Сети.

Пирог для FASA

По традиции, подведем итоги. Игра получилась недурственная. Возможно, найдутся люди, которые опять затянут песню про кризис real-time, что, дескать, ничего хорошего нету, и MC это еще раз подтверждает. А по мне, так черт с ним, с кризисом. MechCommander имеет все необходимые атрибуты если не суперхита, то просто хорошей игры: интересная идея, любимые народом роботы, знакомые еще со времен первого MechWarrior, достойная графическая реализация, сносный AI, да и игровой интерес более чем достаточный. В общем, Microprose не разочаровала. А FASA все-таки получит свой большой и жирный кусок пирога ;)



зерные турели. Чтобы отключить турели, достаточно захватить специальную башню. Так вот, роботы во время боя почему-то не способны выполнять приказы, не касающиеся непосредственно атаки. При попытке направить робота на контрольную башню, тот нередко не обращает ни малейшего внимания на ваши приказы, продолжая перестреливаться с понравившимся оппонентом. Либо же все-таки подходит вплотную к башне, не предпринимая при этом никаких попыток ее захватить. В конце концов, лазерные турели просто уничтожаются, успев изрядно потрепать ваш взвод. И, продолжая разговор о тактических маневрах: далеко не всегда ваши юниты

SIMULATION SPORTS



Мастера хоккея — будущим мастерам

Сентябрь — купил новый хоккейный симулятор, октябрь — играю в хоккей, с ноября по май — играю в хоккей, с июня по август — жду свежего симулятора. Если такой режим жизни схож с вашим, то эта статья, бесспорно, для вас. Итак, «Навигатор» представляет NHL 96-98.

Начнем с того, какие симуляторы мы будем рассматривать. Во-первых, конечно, производства фирмы Electronic Arts. Регулярность, с которой она выпускают спортивные командные игры, позволила разработчикам накопить огромный опыт, составляющий их вне конкуренции в смысле методов управления, принципов игры и компьютерного AI. Все попадавшие мне произведения других фирм постоянно кишат огрехами против спортивных и просто игровых правил, причем, если идеальный вариант придумать практически невозможно, то делать игру, от которой серьезный знаток устает уже через десять минут, можно лишь в расчете на крайне нетребовательного потребителя. Так давайте разберемся, чем привлекают симуляторы EA, приковывая к себе игроков на месяцы. Тем более, что осенью мы с полным основанием ожидаем выхода очередного шедевра серии. Попробуем предположить, каким должен стать он, а может, и вообще спортивный симулятор в будущем, то есть двадцать первом, веке вообще.

Для начала постараемся определить, что хотят получить люди от симулятора хоккея. Наверное, существует два полюса желаний. Первый определяется стремлением к зрелищу — ярким краскам, громким звукам, кровавым дракам. Обычно это свойственно людям, далеким от настоящего спорта, предпочитающим

«Спорт-Экспрессу» «Московский Комсомолец». На втором находятся игроки в основном со спортивным складом характера. Им необходимо качественное интересное действо с напряженным сюжетом, вытекающим из существующих принципов реального хоккея. Как водится, золотой все-таки является середина. Поэтому оценивать каждый из рассматриваемых симуляторов мы будем, по возможности, равномерно с обеих сторон.

Игрок — это звучит гордо

Начать, естественно, стоит в хронологическом порядке — с NHL 96. Более ранние симуляторы рассматривать на данный момент не имеет смысла, так как они устарели не только с моральной точки зрения, но и, в первую очередь, с технической. А NHL 96, хотя смотрится несколько устаревшим, да и работает под DOS, вполне игрален даже на современных железных монстрах.



Встречают по одежке, посему начнем с внешнего — с оформления. Каждый хоккей начинается с заставки. Под энергично-ритмичную музыку сквозь туман на нас обрушивается поток красочных фрагментов хоккейных битв в реальной лиге, самые захватывающие и динамичные эпизоды игр. Затем весь каскад событий растворяется в центральном круге виртуального дворца спорта, чем-то похожего на наши «Сокольники». Недвусмысленное предупреждение: то, что будет происходить на нашем мониторе, является прямым продолжением настоящего хоккея. Ну что ж, неплохо — заводит.

Дальнейшее тоже не портит первого впечатления, надо только не забыть поставить в опциях High Resolution. Игроки, разумеется, плоские (реально игра была создана в 1995 г.), лиц не различить. Хотя комментатор вовремя представляет игро-

ков, участвующих в игровом эпизоде, а фамилия владеющего шайбой написана рядом с ним — это не является новинкой. Зато шумовые эффекты сделаны очень солидно. Гул стадиона, его радость после гола или буйство во время драки, силовые приемы, свистки арбитра — все очень реалистично, и во время игры изрядно добавляет адреналина в кровь.

Впрочем, это все, что стоит сказать об оформлении игры трехлетней давности. Перейдем к главному — непосредственно к игровому элементу. Надо сказать, что именно в этом смысле игра явилась серьезным прорывом, уводящим от схем, введенных еще в игровых приставках и сводящихся к простому удару хорошим игроком, который смог вывести хоккейные симуляторы на подобающий для PC уровень. Поэтому остановимся на NHL 96 поподробнее, тем более что в нем были реализованы практически все принципы ведения игры, которые в последующих разработках претерпевали только внешние изменения, но не меняли сути.

Помимо тренировочных игр, нам предлагают сыграть первенство Национальной Хоккейной Лиги. Варьируется лишь длина сезона: 24, 82 игры или вообще только плей-офф (разумеется, за три года до Нагано американцы не думали, что где-то еще играют в хоккей). Но зато само первенство NHL передано очень добротно. Силы команд распределены довольно взвешенно — явно заметны очевидные фавориты и аутсайдеры тех лет. Единственное, что несколько угнетает — это невозможность «поднять» откровенно слабую команду; имеется в виду, что если вы в двадцати подряд матчах в течение сезона одержите сокрушительные победы, например, за Оттаву, то ее характеристики насколько не изменятся, и под руководством машины она в оставшихся матчах проигрывает столько, сколько положено худшей команде лиги. Единственный способ изменить статус команды — это обмены. Однако, тут тоже все неоднозначно: насколько наличие хорошего игрока влияет на показатели команды, настолько и командные характеристики накладывают отпечаток на игру хоккеиста. Так, быстрому, меткому, но хиловатому Александру Дэйглу в той же слабенькой Оттаве раскрыться очень тяжело, но, попав, например, в Чикаго, он становится просто страшным форвардом.



Вообще же, всей игрой в NHL 96 ведают звезды, поэтому в разговоре о ней невозможно обойтись без перечисления множества фамилий реальных игроков, характеристики которых переданы чрезвычайно точно. Нет, разумеется, есть ряд тактических схем в нападении, подогнанных под середнячков; и конечно, для поддержания на уровне такого показателя команды, как способность разрушать комбинации соперника путем силового давления (checking), необходимо держать в ней игроков типа Стю Гримсона или Крейга Беруби. Но если у вас нет личностей, способных забивать голы на своем авторитете или читать атаки соперника, чтобы в нужный момент их пресечь, то вам вряд ли светит чего-нибудь серьезное. Тут надо оговориться, что речь идет и будет идти в основном об играх между людьми, причем на уровне All Star, ибо при достаточном опыте игра против машины не представляет особого интереса, а на низшем уровне не приходится даже придумывать сложных схем — достаточно почаще бить по воротам в одно касание (one timer).

В настоящей же игре потрудиться придется серьезно. Разнообразие тактических вариантов невообразимо, хотя все-таки общее направление проследить можно. Итак, король комбинаций — упоминавшийся one timer. Вариаций множество: пасы с края на край, с края на центр, из-за ворот на пятак, за спину и т. д. Выбор зависит от того, за кого вы играете — у разных игроков свои любимые удары и точки их нанесения. Особо быстрые ребята типа Павла Буре, Александра Могильного, Сергея Федорова и Петера Бондры любят так раскатать вратаря, чтобы закладывать шайбу в пустые углы. У игроков помедленнее тоже есть варианты: либо положиться на мощный и меткий удар (Джереми Реник, Эл Маккинис), либо проламываться через пятак, отвлекая на себя защиту и вратаря, и скидывать за спину партнеру (Дэйл Хантер, Алексей Яшин). Несколько сложнее и менее эффектно выглядят выходы один на один. Причем медленными и ловкими игроками (Александр Селиванов, Николай Борщевский, Теорен Флери) их выполнять даже проще, чем уже упоминавшимися скоростными. Это связано, прежде всего, с очень сомнительным определением правила нападения на вратаря (interference), для обмана которого необходимо выполнить пару несложных (для Джима Кэри, Тренора Киды) или нетривиальных (для Доминика Гашека, Майка Рихтера) финтов, и за время их выполнения не врезаться во вратаря (хотя иногда это и прощается). Зато быстрыми игроками легче убежать от защиты. Так что выбирайте сами, тем более что решаться с определением комбинации придется за десятые доли

секунды. Можно пойти и самым простым, но самым неверным путем — понадеяться на обычный удар по воротам. Здесь, несмотря на простоту, тоже кроется много секретов: если игроки типа Уэндела Кларка или Эрика Линдроса могут просто “пробить” вратаря, то Алексей Ковалев и Бретт Халл норовят кинуть какую-нибудь очень подлую шайбу, выставляя голкипера полным клоуном. Кстати, интересно было бы посмотреть на лица реальных игроков, если бы им на игру вынесли шайбу размером с хороший праздничный торт, согласно пропорциям NHL 96. И как только вратари умудряются ее пропускать? В защите тоже практически все зависит от сильных личностей, поддерживаемых к тому же общекомандным духом. Ре-



бята вроде Петера Свободы, Брайана Лича, Калле Юхансона и Криса Челиоса никогда не допустят свободного катания в своей зоне и раздавания пасов направо и налево.

Итак, общее правило: найдите своих игроков и делайте ими то, что они могут и любят делать. Никогда не оставляйте без внимания расстановку игроков по тройкам, ибо, если один край будет вдвое быстрее другого, а центр вообще будет иметь нулевой опыт игры в атаке; если бомбардир начнет вламываться в зону, а неудачник завершать атаки — вряд ли вы сможете получить удовольствие от побед. Еще пара советов: Гретцки должен отдавать пасы, Маккинис и Бурк должны играть в нападении, вратари не могут хорошо стоять весь чемпионат, лучшие обмены — между Оттавой и Чикаго, в большинстве почаще бейте по воротам, не бойтесь играть на добивании и т. п.

Бардак в канадском королевстве

Аккуратно следуя раз заведенному правилу, во второй половине 1996 года нашему вниманию предстал очередной вариант хоккейного симулятора от EA Sports. Это, разумеется, было очень кстати, ибо все герои предыдущего были познаны, тактические схемы разведаны, изучены и отшлифованы, а возможные обмены сделаны.

Однако в первые же секунды общения с NHL 97 начали закрадываться подозрения, что на этот раз все не так хорошо, как ожидалось. Уже в заставке немного смутил странный ап-



парат по изготовлению шайб, который демонстрировался дольше, чем остальная часть ролика, где доминировали хоккеисты, стремившиеся в основном нанести друг другу травму потяжелее. Нет, несомненно, прелесть настоящего хоккея, которую во многом олицетворяют эффектные силовые приемы, должна переноситься на экраны мониторов как можно полнее; но нельзя забывать и о том, что для человека, сидящего за компьютером это должна быть игра. Дальнейшее ознакомление с симулятором подтвердило худшие опасения. Над внешней атрибутикой игры, то есть ее зрелищностью, поработали неплохо, но игровые достоинства предыдущего симулятора развиты не были. А проще говоря, играть в хоккей стало менее интересно. Хотя...

Давайте не будем голословными и трезво взвесим плюсы и минусы нового подхода к делу. Смотреть на площадку стало явно приятней: хоккеисты стали существенно более реальными объектами, появился смысл рассматривать их с близкого расстояния; черты настоящих игроков обозначены в виде добротных дружеских шаржей, а рост и габариты переданы довольно точно. Очень весело смотреть, как разрушители корчат рожи на скамейке оштрафованных, следить за разминкой вратаря при вбрасываниях (хотя не стоило ее показывать во время каждой остановки игры — приедается и утомляет). Несомненно, прибавил комментатор, правда иногда он явно заговаривается: кричит, что игрок выходит один на ворота, когда тот уже с полминуты лежит намазанным на лед. Безусловно, разнообразит игру появление различных сборных. Но два главных прорыва — это возможность изменения основных характеристик команды по ходу чемпионата в зависимости от результатов матчей, и наличие у каждой команды фарм-клуба с внушительным набором игроков. Учитывая, что теперь по ходу сезона игрок может получить травму, выводящую из строя на несколько дней, появились неограниченные возможности проведения головокружительных обменов.

Однако, все это происходит вокруг хоккейной площадки. На ней же самой

творяются вещи просто невообразимые. Похоже, вкупе с улучшением внешнего вида игры, разработчики стремились сделать как лучше, устранив некоторые недостатки игрового процесса предыдущего симулятора. Но сделано это было довольно топорно и привело к кошмарным перегибам. Первым стало устранение такого важного в хоккее понятия, как пас — теперь его можно отдать практически только по ходу движения игрока, и понятие игры в одно касание начало быстро забываться, а каждый one timer стал рассматриваться как произведение искусства. Следующим пало правило нападения на вратаря — теперь его вообще не существует, и верный способ забить гол — это ринуться на бедулагу, поймавшего шайбу, и вмять его в ворота вместе с шайбой и парой защитников впридачу. Да и вообще, начиная с NHL 97, просматривается очень нехорошая тенденция: выставить вратарей на посмеище. Чтобы обмануть вратаря при выходе один на один (а иногда и против нескольких противников), достаточно один раз провести клюшкой из стороны в сторону, и воротчик навеки застынет на коленях как памятник сам себе. В общем, все, хоккей закончился — за три пятиминутных периода можно забить десяток шайб. И дело только в том, кому это больше удастся, — то есть, попахивает баскетболом. Конечно, тут же вводится запрет на использование этого метода, но спасает это не сильно, моментально обнаруживается еще пяток приемов, к которым стражи ворот и машинная защита попросту не готовы. Мало того, не требуется даже свойственного NHL 96 пунктуального изучения характеристик игроков, их сильных и слабых сторон. Здесь правит бал посредственность — несложные финты, ведущие практически к гарантированному голу под силу

выполнить игроку с любыми показателями скорости и ловкости. Цениться продолжают лишь хоккеисты, способные выключить соперника несложным ударом клюшкой по затылку и перетерпеть этот удар сами; техники, неспособные вбить шайбу вместе с вратарем и защитниками, быстро отходят на второй план и теряются в фарм-клубе. Перечислять имена хоккеистов, на которых стоит делать ставку, не имеет смысла — они никому не известны.

Хорошо смотрится лишь игра, в которой за одну команду играет сразу несколько людей, особенно по модему или сети. Тут уж при должной сырности можно добиться взаимопонимания и от дуболомов, какими сделаны игроки в этом симуляторе, и наладить комбинационную игру.

Таким образом, если хотите получить весь комплекс удовольствия от игры в компьютерный хоккей, то NHL 97 вам плохой помощник. Нет, конечно, повеселиться в него можно, особенно по сети, но всем тем требованиям, к которым, кстати, EA Sports нас и приучила, он явно не удовлетворяет.

На всякого мудреца довольно...

После выхода не совсем удачного NHL 97 следующий симулятор ожидался уже с некоторой опаской. Не хотелось еще раз обмануться в чаяниях. Хотя, конечно, вера в волшебников из EA Sports заставляла надеяться, что, оставив тенденцию к улучшению внешнего вида игры, они достаточно поработают над играбельностью. Надо сказать, что в целом надежды обмануты не были. NHL 98 очень похож на шедевр, во всяком случае первые месяцы — другой знакомства оставляют играющего именно в том состоянии счастливого неведения, растерянности перед массой вариантов и возможностей, которое и придает шарм освоению новой игры. Самое, пожалуй, заметное — это тщательная проработка разработчиками мельчайших деталей, из которых состоит компьютерный хоккей.

Во-первых, если у вас нет хорошей приставки, то с компьютером ниже 200-го забудьте, как минимум, об уровне ALL Stars, а появление дополнительных кнопок управления поставило крест на большинстве моделей джойстиков. Это неизбежная расплата за реальную трехмерность игрового действия, которая была обозначена в NHL 97, а здесь выполнена просто с блеском, и за немислимую разнообразность возможностей в действиях хоккеистов. Игроки со всей своей амуницией, зрительный зал, реально уходящее к концу периода качество льда — все сделано чрезвычайно добротно. Можно, конечно, отметить ряд мелочей, которые даже недостатками назвать язык не повернется и рука не поднимется. Например, у каждого игрока есть свое выражение лица (очень суровое у атлетов и веселое у техничных игроков), которое практически не меняется по ходу игры — только во время драк или попадания на скамеечку оштрафованных. Но, наверное, еще никто не готов из-за этого выбрасывать свой 200-й Пентиум. Звуковое оформление, как в игре, так и в заставке, выше всяких похвал: разнообразие мелодий немислимое, комментаторов двое, и они де-

лают то же, что и их телевизионные собратья — рассказывают об игроках, шутят, заразительно смеются и, конечно, очень темпераментно реагируют на происходящее на льду. Хотя, конечно, очень жаль, что практика показа специальных роликов про основные команды и интервью лучших игроков навсегда осталась в 95-м году. Да, кстати, в заставке впервые продемонстрированы действительно великие фрагменты знаменитых игр и событий, так что NHL 98 можно без особой натяжки называть частью хоккейной истории.

Ход событий на льду также претерпел много изменений. Игра стала гораздо динамичнее, несмотря на улучшенную графику. Времени на розыгрыш комбинаций практически нет, а в отличие от предыдущего варианта, возможностей комбинировать чрезвычайно много. Причем здесь все комбинации выглядят гораздо реальнее, чем в NHL 96, и связано это прежде всего с прекрасной проработкой техники перемещения хоккеистов по льду и владения клюшками. Из всех виденных мною хоккейных симуляторов, в NHL 98 соответствие в движениях компьютерных и реальных хоккеистов максимальное, и это приводит к повышенному натурализму развития игры. Однако некоторые моменты все-таки вызывают недоумение. Так игрок, стоя на месте, не может совершать движения в разные стороны без разворота, который выполняется только в движении. Короче говоря, если соперник стоит почти вплотную, но немного сбоку, то силовой прием против него удастся применить, только если отъехать и развернуться. По-видимому, при отработке катания не было сделано разницы между движущимся и стоящим хоккеистом, а при реальном движении по льду, чем меньше скорость, тем круче можно изменить направление движения. И это уже не мелочь.

Огромный прорыв совершен в тактической организации игры. По словам создателей, к разработке тактических схем приложил руку тренер сборной Канады и команды из Колорадо Марк Кроуфорд. Теперь, как перед началом, так и во время игры можно подчинить действия команды различным установкам (правда, логика этих схем пусть останется на совести канадского тренера, тем более что в последнее время все его команды явно не блещут). Но совершенно непонятно, почему команда, проигрывающая в одну шайбу за минуту до конца, убирает с ворот вратаря и, бросая шайбу в чужую зону в руки защитников противника, спокойно едет заменяться — по пустым воротам в NHL 98 никто не промахивается. Да и вообще, машинная команда не меняет по ходу игры не только тактического рисунка, но и, скажем, вратаря, пропустившего

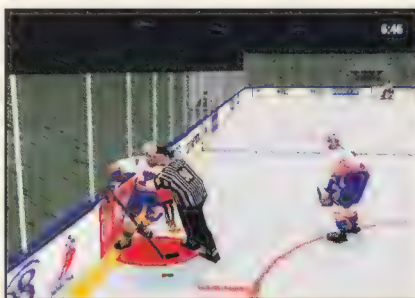


с десятков шайб. Однако огромное спасибо хотя бы за возникновение понятия тактического построения — будем надеяться, что в дальнейшем это новшество будет совершенствоваться и становиться разнообразнее.

Еще один серьезный минус, похоже, ставший для EA Sports камнем преткновения, — это игра вратарей. Почему — то практически во всех симуляторах (хотя для 96-го года в меньшей степени) к стражам ворот в течение некоторого времени подбираются ключики, которыми потом они открываются, как волшебный театр в истории про Буратино, — очень охотно. В обсуждаемом варианте слабое место вратарей — это неадекватная реакция на поднятую клюшку нападающих. Завидев игрока, хотя бы обозначившего намерение ударить по воротам, голкиперы, согласно рекомендациям Владислава Третьяка, валятся на колени, пытаются отбить шайбу руками наподобие бабочки, но, в отличие от знаменитого вратаря, увидев, что нападающий продолжает контролировать шайбу, не успевают встать на ноги и продолжить перемещение вслед за противником. В итоге шайба кладется в абсолютно не защищенную площадь ворот. Надо добавить, что, вопреки элементарной логике, игроки могут с поднятой клюшкой проехать почти половину площадки, и только после этого машина автоматически нанесет удар. Еще есть у этого приема один плюс, выявляющий недостаток в логике действия машинных игроков. Почему — то создатели посчитали, что лучший метод обороны для защитников — это при первой возможности рухнуть на лед в надежде принять на себя шайбу. Учитывая это, метод “поднятой клюшки” становится просто сверхрезультативным. Общая схема такова: убегае в средней зоне от нападающих противника или отрезаете их пасом, въезжаете в чужую зону вдоль борта, затем начинаете диагональное движение в другой угол и нажимаете кнопку удара (если в это время вас цепляют сзади, нажмите еще и Super Move); ближний к вам защитник послушно ляжет под воображаемый удар, причем переступите вы через него спокойно, второй (дальний) не сможет резко развернуться и будет выписывать дуги у вас за спиной, а вратарь рухнет на колени — все. Класс нападающего для завершающего удара не столь важен, хотя его тактико-технические характеристики пригодятся для создания момента. Защищаться против этого приема при игре один на один чрезвычайно сложно, ведь если взять под свой контроль одного из защитников, то машина уложит на лед второго, а хороший нападающий может не изменить направления своего движения при противодействии всего одного противника (про вратаря уже не говорю). При до-

статочном навыке этот прием будет выполняться автоматически, и игра даже при десятиминутной длительности периода будет заканчиваться с волейбольным счетом. Также существует практически стопроцентная (при свежих игроках) схема розыгрыша численного перевеса.

И, пожалуй, самым серьезным недостатком в игре можно считать очень частое нарушение правил со стороны... судей. Вернее, все матчи обслуживает лишь один, очень стильный внешне, но слабо разбирающийся в тонкостях правил молодой человек. Уровень его квалификации явно не соответствует уровню хоккеистов. В первую очередь это касается правил офсайда и проброса, даже у судьи в NHL 97 с определением пассивного вне игры было получше, а правило гола из площадки ворот для EA Sports вообще из года в год смоделировать не удается. Причем видеоповтором никому ничего не докажешь.



Таким образом, NHL 98 — это, разумеется, величайший прорыв в деле хоккейных симуляторов. Его глобализму можно только удивляться — хотя не годится терять такие находки прошлого, как работа с фарм-клубом, зато поиграть за сборную Белоруссии очень прикольно. Однако, преследует мысль, что, в немалой степени потрудившись над созданием такого монстра, создатели не рассчитали время на его тестирование, ведь большинство промахов заметно лишь после достаточного промежутка времени, да и то многие из моих знакомых игроков расстроить их так и не смогли.

Голос из прекрасного...

И под занавес — немного рассуждений, тем более актуальных, что на дворе финал кубка Стэнли, томящая жара убаюкивает мысли, но по вечерам — предчувствия того, что где-то сейчас происходит рождение нового Бога, который будет властвовать умами в течение многих месяцев. Очень хочется, чтобы EA Sports не отошла от хорошей традиции с каждым следующим симулятором делать шаг вперед. Развиваться есть куда, идей — непочатый край. Ну, скажем, драки. Очень хорошо, что в NHL 98 уже не одна потасовка, в которой порой сходятся неожиданные люди, чтобы выполнить план, а реально вытекающие из хода



событий битвы, частенько в корне меняющие настроение команды и соотношение сил на площадке. Однако некоторая условность все равно остается. Почему бы не ввести удаления до конца матча, а уж получивший нокаут хоккеист точно должен как минимум выбыть на большее, чем штраф время, а то и травмироваться на несколько игр. Тогда можно будет ввести способ самому начинать драку, так как бездумные действия могут приводить к потере важных игроков, и охоты превращать хоккей в сплошной мордобой не будет. Зато реально использовать четвертые тройки для устрашения и вызывать из фарм-клубов грубиянов-алкоголиков, чтобы, в соответствии с канонами хоккея, травмировать лидеров противника, — удовольствие непередаваемое. Как следствие появится институт дисквалификации... Короче, для погружения в виртуально-реальный мир ограничений нет, придумывать что-то интересное можно бесконечно. Тем более в последнее время сложился довольно утилитарный подход к освоению новых спортивных симуляторов. То есть, с самого начала идет поиск стопроцентных вариантов, заставляющих капитулировать машинную логику, после чего следует голая отшлифовка техники их выполнения. Как ни крутить, у игроков перед разработчиками всегда большая фора, ведь они не ограничены временем выхода игры и поэтому отрабатывают свои навыки до бесконечности. Может быть, действенным методом против этого будет именно максимальное сближение не только AI, но и всех принципов игры с законами реальных ледовых битв. Я думаю, от такой фирмы, как EA Sports мы вправе этого ждать непременно.

Итак, что же это будет? Конечно, это будет игра на базе NHL 98; конечно, явных ошибок не будет; конечно, игры не будут виснуть; конечно, тактик будет больше; конечно, неплохо будет смотреться Вашингтон; конечно, будет играть Константинов... А может быть, появятся элементы менеджмента, а может — сервер в Интернете, а может — первенство России... Мы ждем.

Spearhead

Леонтий Тютелев

Жанр	Танковый симулятор
Издатель	Interactive Magic (www.imagicgames.com)
Разработчик	Zombie Interactive (www.zombie.com)
Срок выхода	не объявлен
	Windows 95

Создатель Spec Ops: US Army Rangers, команда Zombie Interactive, снискавшая популярность своим, довольно удачным, экспериментом на почве 3D Action, и не думает почивать на лаврах после выхода сего хита. Обоснованность претензий на звание одного из ведущих производителей компьютерных игр нужно каждый раз доказывать заново. Что талантливые программисты и пытаются в данный момент сделать.

Сугубый патриотизм, преклонение перед американским танком M1A2 Abrams и неиссякаемая тяга к военной тематике подвинули Zombie на очередную "милитаристическую" разработку. Готовится к выходу многообещающий проект под названием Spearhead, который

должен явить собой еще одну наиболее реалистичную имитацию "Абрамса" в "компьютерных условиях".

Меж двух огней

Обстановка в коллективе, ответственном за Spearhead, в начале разработки проекта была нервной. Компания сразу же условно раскололась на два противостоящих "политических лагеря", которые не могли поделить между собой жанровую принадлежность еще не существующего в природе произведения. Первая "группировка", пообещавшая и посерьезней во взглядах на жизнь, предлагала создать сверхреалистичный танковый симулятор, и все тут. Вторая, числом поменьше, однако, более агрессивно настроенная, выдвигала идею танкового 3D action — динамичной игры в аркадном стиле.

Победило большинство. Решено было остановиться на варианте правдоподобного симулятора безмерно уважаемого в Америке танка M1A2 Abrams. Но противостояние не прошло бесследно. Кое в чем "аркадные" товарищи смогли убедить

своих коллег. А именно в том, что Spearhead должен будет умело балансировать на грани реалистичности и играбельности. При всем внимании к деталям, игровой процесс и интересность проекта были поставлены на первое место.



Здравствуй, мама! Пишу тебе из горящего танку...

Давайте посмотрим, что обещают нам авторы.

Следует обратить внимание на "физику" готовящегося к выходу произведения. Здесь разработчики планируют максимально приблизить виртуальную реальность к суровой действительности. В игре будут учтены даже маленькие детали поведения самого танка. Как вам понравится наличие у него стояночного тормоза? Или, например, возможность перегреть двигатель при движении по ровной дороге в попытке "выжать" еще немного mph из стальной машины.

Кстати, информация для тех, кто не знает: масса "Абрамса" составляет ни много, ни мало 70 тонн, и при таком весе танку вполне по силам развить скорость 60 миль в час, что, как говорят авторы, не каждому автомобилю по зубам. Да, действительно, "стремительность" наших родных "Жигулей" лишний раз подтверждает обоснованность данного тезиса.

Неаккуратное управление танком может привести к нежелательным последствиям. К примеру, на слишком крутом склоне вы сможете перевернуться.

Нам обещают довольно оригинальное решение проблемы прицела при движении. Откровенно аркадный экранчик, который будет расположен в верхнем правом углу экрана, поможет вам сопоставить на-





правление движения танка с прицелом башни, демонстрируя машину "с высоты птичьего полета".

Помимо всего этого, говорить о Spearhead, как о весьма солидном начинании позволяет факт сотрудничества Zombie с узко специализированной командой MAK Technologies. Компания MAK, расположенная в Бостоне, занимается разработкой танковых симуляторов. И не для кого-нибудь, а для американской армии. Программирование поведения танка — целиком и полностью достижение этой профессиональной в данном аспекте команды.

Что же касается игрового процесса, то здесь, по большому счету, о новаторских идеях говорить не приходится. Как повелось, вы сумеете попробовать себя в роли командира или наводчика танка и сможете отдавать приказы вашим подчиненным по танковой бригаде. Среди доступных команд будут: определение цели для последующего огня; движение в указанном направлении; указание следовать за вами; вызов артиллерийской поддержки или поддержки с воздуха; ремонт; пополнение боезапаса и т. д.

Для любителей создания ситуаций из серии WHAT-IF будет представлен встроенный редактор миссий.

Полигонный звук

Ну, и напоследок, как обычно, парочка слов о графике и звуковом сопровождении проекта.

Для начала обратим внимание на звук. Представители Zombie побывали на настоящем армейском полигоне. Да не просто так погуляли, а с пользой. Все более или менее значимые звуки, издаваемые военной техникой, а особенно танком M1A2, были с любовью записаны для последующей оцифровки.

Что же касается графической стороны проекта, то и здесь, условно выражаясь, снимали с натуры. Самым тщательным образом подобраны текстуры не только самого танка, но и военной техники, присутствующей в игре.

Абсолютно все текстуры фотореалистичны. Но когда речь заходит о ландшафте, представителям Zombie остается лишь потупить глазки. Ведь даже представленные скрины (по обычаю — лучшие кадры игры), не производят практически никакого впечатления.

Игра будет поддерживать графические ускорители.

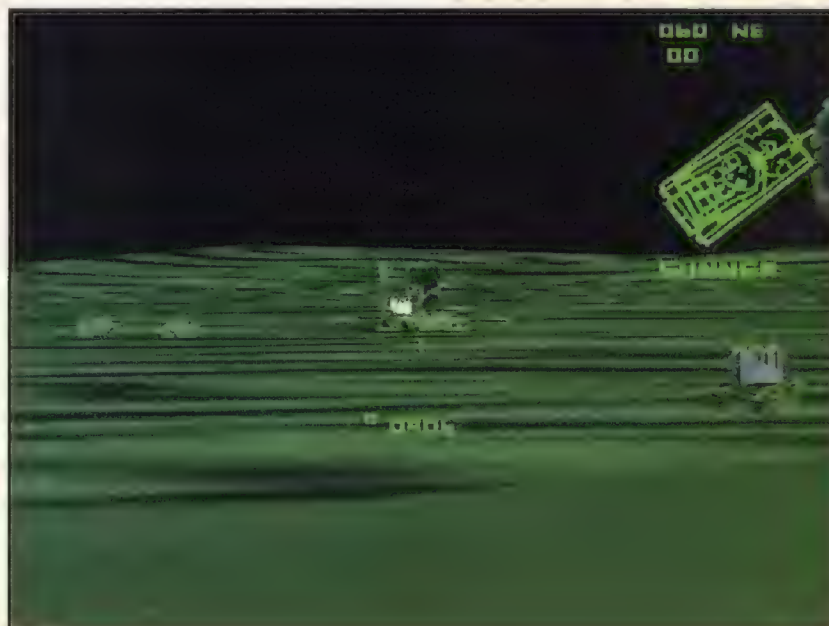
Слагаемые успеха?

Что ж, хочется надеяться, что доработанная графика (разработчики утверждают, что картинки сняты с ранней "беты") и действительно удачное сочетание реализма и играбельности подарят нам достойного соперника произведениям Micropro-



se в лице нового проекта Zombie — Spearhead. Поживем — увидим.

Да, кстати, Spearhead заявляется не только как абсолютно "идеальное средство" для одиночной игры, но и как прекрасная находка для многопользовательских сражений. Планируется поддержка всевозможных видов соединения, вплоть до игры по Internet сразу двенадцати участников. Между прочим, MAK Technologies и тут помогли партнерам своим бесценным опытом. Американские военные, оказывается, тоже не прочь поиграть (или, что вернее, устроить учения) по сетке, называемой у них SIMNET...



Дальнобойщики 2

Жанр автосимулятор
Издатель 1C (www.1C.ru)
Разработчик Softlab-Nsk Ltd (www.softlab-nsk.com)
Дата выхода 1999 год
 Windows 95

В начале августа этого года поклонников игры "Дальнобойщики. Путь к победе" ждет сюрприз: разработчики готовят новую версию этой популярной игры, которая будет поддерживать 3Dfx. Насколько это украсит и без того весьма симпатичную игрушку объяснять, наверное, не надо.

Кроме этого, фирма Softlab-Nsk уже ведет работу над продолжением "Дальнобойщиков", о котором и пойдет речь ниже.

Крутой поворот

Действие игры происходит в наше время. Место действия — некая местность вокруг некоторого горного массива. В центре горного массива находится несколько кимберлитовых трубок, богатых алмазосодержащей породой. Рядом с месторождением расположен поселок, из которого ведет дорога на перерабатывающий комбинат. Данный район весьма криминализован. Интерес для мафии представляет как порода, доставляемая из поселка на комбинат, так и технические алмазы, вывозимые с комбината на большую землю (за пределы горного массива). Ввоз породы и вывоз алмазов — чрезвычайно рискованная операция, и поэтому водителям за перевозку платят бешеные деньги.

Вокруг горного массива расположены населенные пункты и сеть соединяющих их трасс. Проехать в поселок можно только через горные перевалы по двум-трем указанным на карте трассам и одной неуказанной. Каждая из указанных на карте дорог перекрыта милиционерскими блок-постами, на которых милиционеры проверяют путевые листы и пропускают только тех, чей груз

предназначен для поселка.

Игрок может и не ездить в поселок (это очень и очень рискованная операция); собственно, именно поэтому начинающим и не советуется появляться на дорогах, ведущих туда. Вместо этого попробуйте сначала подзаработать иным путем. Вы сможете перевозить различные виды грузов между населенными пунктами. В каждом городке есть склад или торговая база, где всегда рады без-



работным дальнобойщикам. Для каждого пункта заранее задаются оптимальные величины наполнения его склада различными видами товара. Количество товара на складе уменьшается со временем, причем функции, по которым товар расходуется, у каждой группы товара свои (то есть продукты расходуются быстрее, чем, например, компьютеры). При нехватке товара Z на базе X, на другой базе Y с излишком такого товара появляется заказ на перевозку товара Z из пункта X в пункт Y. Все просто, как и в реальной жизни: спрос рождает потребление. Количество товара в заказе может быть больше или меньше необходимого (для поддержания неустойчивости системы). Если товар Z имеется в равном количестве на разных базах У1, У2..., выбор производится случайным образом. В случае нехватки товара Z в системе, заказ появляется в порту — единственном окне во внешний мир.

Заказы выполняются игроком и компьютерными конкурентами (данный процесс обсчитывается статистически). В случае потери товара в пути на склад назначения он не поступает. Точно также товар, захваченный мафией, из системы исчезает. Руда, добываемая в поселке,

и технические алмазы, получаемые на заводе, не подчиняются общей схеме. Руду всегда возят на завод, а продукт ее переработки, получаемый на заводе, всегда возят в порт.

Экономическая система довольно сильно отличается от своего аналога в первой части игры. Она стала более детальной, реальной и учитывает кучу различных факторов, часть из которых была описана выше. В начале игры у вас не будет денег, чтобы купить целую фуру компьютеров, поэтому придется подзаработать по мелочевке — за перевозку грузов платят не так много, часто большую часть заработанного нужно будет истратить на бензин или ремонт.

В каждом населенном пункте располагается база, одновременно служащая торговым складом (где можно приобрести товар для его последующей продажи); ремонтной мастерской (где можно отремонтировать машину, заправить ее горючим; приобрести подержанный автомобиль); транспортно-диспетчерского пункта (где можно получить заказ на срочную перевозку груза); места обмена новостями (где можно узнать о месте и времени проведения спортивных состязаний, услышать последние новости об успехах или неудачах конкурентов, полу-



чить специальную миссию, узнать цены на товары в других населенных пунктах).

Достаточно полный набор автомобилей и запчастей на продажу существует только в двух пунктах — в порту и еще в каком-то пункте, каком — пока не решено. На остальных базах новых машин нет совсем, выбор запчастей весьма ограничен. Количество машин по сравнению с первыми "Дальнобойщиками" несколько выросло (их будет от пятнадцати до двадцати), появились новые запчасти. Даже топливо стало двух типов: дизельное и обычный низкооктановый бензин.





Шеф, подвези!

Вы не останетесь в гордом одиночестве на дорогах вторых «Дальнобойщиков». Вместе с вами по различным трассам будут носиться машины, находящиеся под управлением компьютера. Компьютерные «игроки» условно делятся на «героев» и «статистов». Поведение «героев» является подобием поведения живого игрока. То есть, «герои» перевозят грузы, зарабатывают деньги, ремонтируют и совершенствуют автомобили, стремятся скопить побольше денег. «Статисты» появляются в качестве попутных и встречных машин на дорогах, выступают соперниками на гонках и всячески создают и поддерживают иллюзию жизни на дорогах. Количество «статистов» на трассе определяется аппаратными ресурсами вашего компьютера.

Стратегия поведения «героев» — заработать деньги. Они стремятся участвовать в гонках и получать заказы, то есть при появлении заказа в поселке «герой» поедет в пункт выдачи заказа, а при появлении новости о проведении гонок направится к пункту проведения гонок. Добавляется вероятность того, что компьютерный персонаж проигнорирует новость. Это, по идее, должно уменьшить предсказуемость его действий. Поведение «героя» обсчитывается компьютером в момент въезда игрока на любую базу. Маршруты (из пункта X в пункт Y) прокладываются либо по алгоритму поиска пути, либо определяются заранее. Время, затрачиваемое «героем» на преодоление маршрута, основ-

вается на среднем времени поездки по маршруту и увеличивается в зависимости от марки его автомобиля и навыков вождения (сумма денег на счету «героя» — суть аналог уровня опыта). С каждым компьютерным игроком может случиться любая из перечисленных ниже напастей: повреждение автомобиля, авария, повреждение груза, нападение мафии и т. д. В случае одновременного появления на трассе игрока и компьютерного «героя», «герой» действует аналогично AI'шным соперникам первой части «Дальнобойщиков».

Дополнительные сложности

Вторая часть игры должна получиться гораздо сложнее первой. Значительно увеличится длина трасс. Деньги заработать станет гораздо сложнее, а значит, на прохождение игры вам понадобится уже около пятидесяти часов чистого времени.



Во-первых, сначала нужно найти хороший заказ; во-вторых, довезти груз до заказчика будет весьма непросто; в-третьих, значительно уменьшатся суммы, выплачиваемые игроку за доставку товаров. Хорошо заработать можно лишь на перевозке алмазов и руды, но это связано с особыми трудностями.

Главная проблема — это мафия, которая гоняется за игроком на различных видах транспорта. На самых опасных участках вы встретите даже бандитские бронетранспортеры, которые не преминут обстрелять вашу машину из тяжелых пулеметов или будут отчаянно толкаться. Если члены мафиозных группировок смогут остановить ваше транспортное средство, то они либо заберут груз, либо даже отнимут грузовик. Последний вариант практически равносителен грустному слову «гейм-овер». При встрече с бандитами у игрока будет шанс по рации вызвать силы милиции, но ведь они должны еще и доехать до места «разборки», а об оперативности наших правоохрани-

тельных органов уже сложены легенды.

В добавление к обычным грузоперевозкам у игрока время от времени будет возможность принять участие в гонках и заработать немного денег за счет призовых. Плюс к этому разработчики планируют ввести несколько особых «квестовых» миссий, например: где-то потерялся грузовик, его надо найти и отбуксировать в определенный населенный пункт.

Нулевая видимость

Что-либо конкретное про графику и звуковое оформление говорить пока еще рановато. Но смотрите на прилагаемые скриншоты — что-то понять можно уже и из них. Известно, что «Дальнобойщики 2» оптимизированы под 3Dfx, а значит, игра будет достаточно зрелищной. Разработчики обещают увеличить детализацию автомобилей и довести графику практически до совершенства. Например, в игре будут присутствовать такие эффекты, как наполовину оторванный, висящий на одном болте бампер, или разбитое ветровое стекло. С другой стороны, к моменту выхода игры на дворе будет 1999 год, и кто знает, до каких облачных высот дойдут аппаратные средства, насколько требовательными станут пользователи. Может быть, даже этого нам будет мало?

Тем не менее, в перспективе мы имеем заманчивое продолжение любимейшей многим, быть может, из-за бейсболки, вложенной в коробку, игры. Идея, послужившая основой для создания первых «Дальнобойщиков», была очень интересна и есть шанс, что во второй части она будет доведена до совершенства.

Кстати, компания Softlab-NSK просила передать со страниц нашего журнала большое спасибо всем тем, кто писал письма и указывал на различные недоработки или просто предлагал какие-то решения. Ваши советы очень помогли в работе над «Дальнобойщиками». Могу лишь добавить следующее: пишите разработчикам, и они создадут именно то, что вам хочется.



Кирилл Телятников

European Air War

Жанр: Авиасимулятор
 Издатель: Microprose (www.microprose.com)
 Разработчик: Microprose (www.microprose.com)
 Время выхода: Октябрь 1998 г.
 Windows 95

В этом году нас ожидает настоящая лавина симуляторов, посвященных Второй Мировой войне: Aces Over the Pacific II, Aces: X Fighters, Combat Flight Simulator, Confirmed Kill, Janes Fighter Legends, Fighter Duel 2.0, Fighter Squadron: Screaming Demons, Flight Combat, Luftwaffe, Nations, Stormbird, Wings of Destiny. Недавно Microprose анонсировала еще один проект из этой области: European Air War.

В основу игрушки положены три динамические кампании: Битва за Британию, Европа 1943 и Европа 1944. Миссии генерируются по мере развития событий в зависимости от успехов играющего. Кроме того в игре представлены Single Missions, которые также являются динамическими и создаются непосредственно перед запуском. При этом играющий может выбрать тип самолета, характер и количество целей (последних, кстати, может быть более трехсот) и, конечно, одну из воюющих сторон (Германию, Великобританию, Америку или Францию) за которую он будет выступать.



В распоряжении геймера 20 самолетов: американские P-38 Lightning серии H и J, P-47 Thunderbolt — C и D, P-51 Mustang — B и D; британские Spitfire — IA, IXC и XIVE, Hurricane I, Typhoon IB, Tempest V; немецкие Bf.109E-4, Bf.109G-6, Bf.109K-4, Bf.110C-4, Bf.110G-2, Fw.190A-8, Fw.190D-9 и Me.262A-1 Schwalbe.

Кроме того в EAW представлены 10 бомбардировщиков, поуправлять которыми, к сожалению, нельзя: B-17F Flying Fortress, B-24D Liberator, B-26B Marauder, Mosquito IV, He.111H-2, Ju.87B-2 Stuka, Ju.88A-4, Ju.88C-6, Me.410A-1 Hornisse и Fi.103 "V-1".

Предполагается, что игровой процесс будет отличаться высокой степенью реалистичности. Качественная флайтмодель должна дополниться сложной системой моделирования неисправностей. У самолета могут быть повреждены крылья, элероны, хвостовое оперение, двигатель, фюзеляж и кокпит — в последнем случае пилот или стрелок будет ранен.

EAW отличается великолепной графикой. Огромное внимание уделено деталям: прекрасно прорисованные модели самолетов не только обладают подвижными поверхностями управления, но даже разбрасывают стреляные гильзы. Другая деталь: в случае ранения кровь пилота брызнет на приборную панель

и остекление кабины, причем, это будет заметно как изнутри самолета, так и при работе внешней камеры. Кокпиты выглядят просто превосходно, но, несмотря на это, разработчики намерены усовершенствовать интерьер виртуальных истребителей. Само собой, наличествуют все необходимые 3D-эффекты — движок поддерживает интерфейс Direct3D и 3Dfx Glide. Разумеется, EAW не могла обойтись без ставшего обязательным атрибутом совре-



менного симулятора Multiplayer — в игрушке представлен как режим H2H, так и Cooperative Gameplay.

Есть предположение, что за выходом European Air War последует еще один проект на тему WWII под названием Pacific Air War — будет ли это add-on к EAW или самостоятельный продукт пока неизвестно. Основным козырем PAW станет предоставление геймеру бомбардировщиков: B-17F Flying Fortress, B-24D Liberator и других. Возможно, это обстоятельство поможет новому симулятору от Microprose в не легкой борьбе с более чем десятком конкурентами.



Jane's WWII Fighters

Кирилл Телятников

Жанр Авиасимулятор
Издатель Jane's Combat Simulations (www.ea.com)
Разработчик Jane's Combat Simulations (www.ea.com)
Время выхода Сентябрь 1998 г.
Windows 95

Еще одним несомненно заслуживающим внимания авиасимулятором, посвященным второй мировой войне, станет Jane's WWII Fighters, выход которого намечается на сентябрь 98-го года. Интересно, что в разработке игры принимает участие известный американский летчик полковник Бад Андерсон (Bud Anderson), консультировавший Electronic Arts еще при работе над бессмертным Chuck Eager Air Combat.



На вопрос о реализме нового симулятора можно ответить следующим образом: это не ATF, но и не Jane's F-15: простая авионика, высококоразвитый AI и никаких побрякушек в смысле физического моделирования. Для создания реалистичной модели полета люди из Jane's не только наделили каждый тип самолета уникальными характеристиками, но и разработали методику подсчета траектории движущихся объектов: снарядов, бомб, оторванных кусков обшивки и т.д. (аналогично поступил разработчик Fighter Squadron: Screamin' Demons over Europe, компания Parsoft). Благодаря этому появилась возможность высокореалистичной имитации повреждений: анализируется не только область поражения, но и скорость полета снарядов. По мере выработки топлива и боеприпасов, а также при получении повреждений, флайтмодель каждого самолета будет соответствующим образом меняться.

Для полета играющий может выбрать один из шести истребителей:

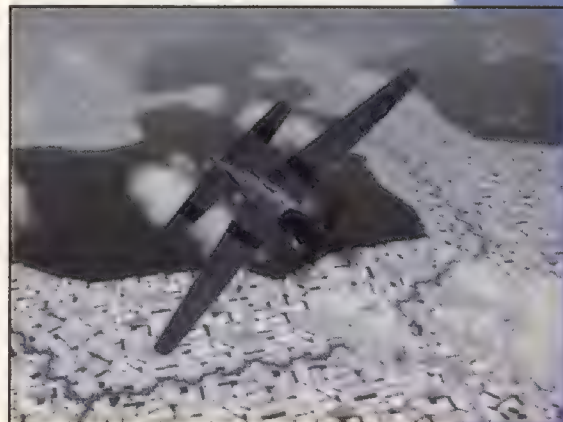
P51-D Mustang, BF109G-6, Spitfire MK IX, Me 262-1a, P-47D Thunderbolt, FW 190A8, P-38J Lightning. Разумеется, в воздухе будут встречаться и управляемые AI самолеты других типов, которые будет необходимо атаковать или эскортировать: B-17, B-24, B-26, Ju 88, He 111, AR 234, C47 transport. Соответственно, играть можно будет на стороне США, Великобритании или Германии. Кампания Jane's WWII Fighters будет не динамической,

а разветвляющейся — в зависимости от успехов играющего события будут развиваться по одному из заранее спланированных сценариев. Если дела пойдут хорошо, за каждую из сторон можно будет пройти около тридцати миссий. Помимо кампании симулятор будет поставляться с комплектом из более чем сорока исторических миссий и большим tutorial. Кроме того в игрушку встроен редактор миссий, а вернее, два редактора — quick и regular. Multiplayer — это те самые грабли, на которые Jane's в последнее время наступает вновь и вновь. С одной стороны, многопользовательские возможности Jane's WWII Fighters огромны: head-to-head и cooperative gameplay, редактор миссий и такая интересная функция как migrating host, позволяющая пользователю, инициализировавшему сетевую игру, выйти из сессии, передав функции хоста другой машине. С другой стороны, кооперативное прохождение возможно только для одиночных миссий — cooperative campaign опять отсутствует. Не поддерживаются режимы Modem и Serial Link — только IPX или TCP/IP. Короче говоря, хорошо, но мало. Зато графический движок от Jane's обещает поднять WWII Fighters на небывалую высоту. Фотореалистичные ландшафты покрыты настоящими лесами. Облака хороши настолько, насколько это вообще возможно —

дизайнерам удалось в полной мере передать их воздушную эфемерность. В игре будет присутствовать несколько типов облаков, от прозрачных тучек до вполне серьезных туч. Соответственно, в зависимости от типа облачности ею можно будет пользоваться как укрытием.

Округлость трехмерных моделей говорит об огромном количестве полигонов, затраченных на построение объектов. Качество текстур тоже выше всяких похвал — заметны даже грязные пятна, всегда покрывающие капоты настоящих самолетов около выхлопных патрубков. Прекрасно проработаны виртуальные кокпиты истребителей — правда, ранение пилота не отображается в виде брызг крови на интерьере и остеклении кабины, как в случае с European Air War, зато в самолете сидит не неподвижный манекен, а настоящий пилот, оглядывающийся по сторонам и следящий за выбранной целью. Как и в European Air War, имитируется отброс стреляных гильз, осколков и поврежденных частей обшивки.

Впрочем, насладиться графической мощью Jane's WWII Fighters смогут лишь обладатели современного игрового железа. Симулятор поддерживает разрешения от 640x480 до 1024x768 и уже заточен под 3D-акселераторы на базе чипсета Voodoo 2 — Впрочем, большинство существующих трехмерных ускорителей сможет нормально ужиться с этой игрой: наличествует поддержка интерфейса D3D, 3Dfx Glide и OpenGL. Напоследок стоит сказать, что, по замыслу разработчиков, Jane's WWII Fighters должна стать первой игрой в новом семействе симуляторов от Jane's, посвященных Второй Мировой войне. Характерно, что как и для сиквела European Air War, дальнейшим развитием Jane's WWII Fighters станет, по-видимому, тихоокеанский театр военных действий.





World Cup 98

Леонтий Тютелев

Жанр	Спортивный симулятор (футбол)
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Системные требования	Pentium 100, 16 MB Ram
Рекомендуется	Pentium 166+, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	Модем, IPX Windows 95

Мировое первенство по футболу в самом разгаре. Толпы болельщиков со всего мира съехались во Францию, сделав на непродолжительное время эту небольшую страну настоящей Меккой современного футбола. На трибунах кто-то от радости падает в обморок, кто-то, не выдержав напряжения, царящего на поле, получает сердечный приступ. Некоторые игроки в одиночку делают себе имя и обеспечивают безбедную старость, другие же заставляют тренера еще и еще раз подумать о том, зачем он, собственно, пригласил их в сборную.

Весь мир болеет футболом. И виртуальная его часть тоже, разумеется, «подхватила вирус». Не трудно догадаться, что главным инициатором «недуга» стала компания Electronic Arts, в который раз установившая «золотой» стандарт футбольных симуляторов. И пусть новое творение — World Cup 98 — иначе как add-on'ом не назовешь, конкурентов у игры со стороны «попсовых» клонов не будет.

Заиндевелые поля Франции

Выше я уже обмолвился о том, что проект страдает отсутствием оригинальности. Движок полностью позаимствован из предыдущей игры серии — FIFA 98: Road to World Cup. В принципе, появление продолжения в столь короткие сроки можно было прогнозировать, взглянув хо-

тя бы на название — «Дорога к мировому кубку». Если есть дорога, значит должен быть и ее конец, то бишь кубок. Он перед вами.

Но все же месяцы не были потрачены программистами зря. Несмотря на чисто внешнее сходство и похожесть игрового процесса, игра приобрела другое лицо. Более красивое и интересное.

Изменился интерфейс, он стал чуть проще и удобней. Новые композиции, доносящиеся из колонок, в то время, как вы определяетесь с настройками, совсем не отдают «попсой», а, напротив, продолжая традиции FIFA 98, являются стильными произведениями: неплохой drum'n'base, совсем не экстремальный break-beat (а хорошо бы) и легкий динамичный «рок».

Однако в некоторых моментах авторы явно оплошали. К примеру, матч чемпионата мира может проходить на поле, покрытом ледяной коркой (Icey). Странен факт, вам не кажется. Летом во Франции на полях льда не бывает. Неужели подобный атавизм трудно было устранить? Может быть, авторы просто решили перестраховаться — а вдруг...

Motion Capture, однако

Не решившись за столь непродолжительный промежуток времени изменить графику качественно, создатели игры сделали основной упор на количественный фактор. Они постарались предельно разнообразить движения игроков, чтобы максимально приблизить поведение компьютерных моделей к реальности. Можно с уверенностью заявить, что поставленная задача блестяще выполнена.

Конечно, без косметических работ не обошлось. В частности, с передних рядов болельщиков ис-

чезли плоские и ужасно размытые людские «стенки», которые призваны были создавать эффект «болеения», беспрестанно размахивая уродливыми ручонками. Увеличилось количество полигонов, использованных для моделирования спортсменов. Любой из появившихся уже 3D Action не сможет щегольнуть столь подробными выполненными персонажами.

Но, как уже было сказано выше, изюминка игры сокрыта в разнообразнейших движениях футболистов. Все это время разработчикам помогали (позированием) профессионалы из MLS — главной футбольной лиги Америки. Результат на лицо, я бы даже сказал — на фигуру. Любой



игрок способен настолько точно повторить весь арсенал движений настоящих футболистов и продемонстрировать град эмоций, что просто диву даешься. Даже по осанке спортсмена, по движению плеч можно определить его «настроение», связанное с тем или иным инцидентом.

Вот забит гол. Отличившийся делает кувырок, встает, радостно потрясая руками. Внезапно сзади налетают партнеры по команде и устраивают настоящую кучу-малу. Камера совершает немыслимые пируэты, демонстрируя величие ситуации. Неожиданно она выхватывает из пространства перекошенное горем и досадой лицо вратаря. Тот, в состоянии аффекта наносит по объективу удар, и нам некоторое время приходится глазеть на небо. И даже, несмотря на то, что никакой нормальный оператор посреди матча на поле не полезет, данный трюк выглядит весьма эффектно. Ну, а когда наступает перерыв между таймами, уходящие в раздевалку соперники не прочь перекинуться парочкой недобрых фраз, о смысле которых нам остается только догадываться.



Проходных матчей не будет

Что же касается искусственного интеллекта, то позитивные сдвиги присутствуют и здесь. Так как технические приемы, которые способны исполнить игроки исчисляются теперь большими числами, нежели ранее, защищаться против компьютера стало сложнее. Например, если в матче FIFA98 вы с уверенностью выигрывали со счетом 3:0, то в World Cup 98 победа в том же матче достанется вам с большим трудом, а итоговый результат не будет выглядеть разгромным. Форварды соперника стали на порядок агрессивней и, выходя один на один с голкипером или же просто получая хорошую ударную позицию в штрафной площади, в 7 случаях из 10 не простят вам провала в обороне. Не забывайте

также, что противостоять вам будут сильнейшие сборные мира (Россия в их числе) и на проходные матчи не надейтесь.

Вратарь стал «человечнее». Если вы помните, в предыдущей части игры он имел обыкновение брать «намертво» в нереально красивом прыжке практически все мячи, даже очень сложные, пущенные в «девятку». Отныне «кипер» действует не столь идеально, он не прочь неловко отбить мяч одной или двумя руками и не готов постоянно проявлять чудеса координации — меньше стало диких прыжков в процессе защиты ворот от коварных посягательств оппонентов. Все это приводит к нередким угловым в вашу сторону и добиваниям мяча, выражаясь хоккейной терминологией «с пятачка». Не трудно догадаться, что вероятность получения гола существенно увеличивается.

Кубок у EA Sports

Несмотря на то, что назвать новое произведение оригинальным не поворачивается язык, высокое качество и играбельность продукта сомнений не вызывают. А чего еще в принципе можно было ожидать от разработчиков за столь непродолжительный промежуток времени? Именно того, что мы в итоге и полу-



чили — доработанные графика и звук, улучшенный AI. Тема мирового первенства и всенародная любовь к футболу гарантируют успех World Cup 98. EA Sports в очередной раз доказали, что конкурентов у них в обозримом будущем не предвидится и оставили у себя «кубок мира» за лучшую футбольную игру еще как минимум на полгода.



Александр Лашин

Sensible Soccer 98

Жанр	Спортивный симулятор
Разработчик	Sensible Software
Издатель	GT Interactive
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95

В связи с недавно начавшимся Чемпионатом Мира по футболу во Франции, на головы и винчестеры любителей погонять мяч не отходя от компьютера вылился поток сокеров различного качества. Даже EA Sports изменила своим принципам и выпустила в свет World Cup'98 — клон (добрался-таки этот термин и до спорта!) FIFA 98, посвященный исключительно ЧМ 98. Внесла свой посильный вклад в дело продвижения виртуального ЧМ в массы играющих и Sensible Software — маленькая такая английская контора, известная в игровом мире Cannon Fodder'ами и не имевшей особого ус-

пеха серией аркадных футбольчиков Sensible Soccer. Если вы внимательно читали новости в 4(12)-м номере «Навигатора», то наверняка знаете, что Sensible Software искала издателя. Довожу до вашего сведения — нашла. Им оказалась фирма GT Interactive Software, которая и издала Sensible Soccer 98. Что же в итоге получилось?

Симулятор — это звучит гордо

Но SS'98 — не симулятор. Аркада это. Хотя, возможно, это и к лучшему. Все-таки, хорошая аркада — лучше чем плохой симулятор, не так

ли? Вот и я думаю, что так. Тем более, что сделать хороший симулятор довольно сложно и дорого — сложнее и дороже, чем аркаду. А аркада тоже может получиться популярной и принести прибыль, особенно если она обладает высокой играбельностью и выпущена вовремя. А время для выпуска SS'98 выбрано лучше некуда! Так сумеет ли Sensible Software завоевать любовь виртуальных спортсменов? Или игру постигнет участь предыдущих около-футбольных продуктов Sensible Software?...





Плоское 3D

В начале моего первого матча в SS'98 мне показалось, что у меня дежавю. Уж больно знакомая картинка. Графика до боли похожа на Sensible World Of Soccer и, если кто помнит, Manchester United Football Club. Очень похожа. Тех, кто вышеперечисленные игры все-таки помнит, спешу успокоить: отличия есть. Основное из них — высокое разрешение. Мячика в четыре пикселя, занимающего 1.5 кв.см. не будет. Более того, модели футболистов неплохо проработаны и даже трехмерны, хотя оценить это в полной мере не позволяет мелковатая (а если говорить прямо — мелкая) графика



ка с видом сверху. Наличествуют повторы, замены и показы карточек — true 3D, хотя тут всплывает другая проблема — угловатые спортсмены. Но в целом графика выглядит приятно. Симпатичные текстуры, неплохие движения игроков, наблюдаемые, правда, с высоты птичьего полета; одним словом, приятная графика.

Пара свежих ног

Именно таким образом комментатор обозначает действие, которое англоязычные товарищи называют substitution, а говорящие на великом

и могучем зовут заменой. Комментатор в игре — так себе, на уровне Striker 96. Звук — ничего особенного, но и не надоедает, что само по себе уже хорошо. Кстати, вопли получающих травму весьма забавны. А в остальном — середнячок.

Главное — чтобы...

Чтобы играть было интересно — вот что главное. А играть действительно интересно. Единственная проблема — однажды увидев все, что только можно увидеть в этой игре, особого желания смотреть по второму разу не возникает. Иными словами, надоедает игрушка достаточно быстро. Впрочем, нельзя требовать от аркады слишком много. В игре представлены почти настоящие сборные в количестве 168 штук. Почему почти? Потому, что фамилии футболистов слегка изменены, но узнать их можно не напрягаясь. Примеры? Пожалуйста! Сб. Италии: A. Paruzzi, A. Del Puerto, F. Ruvaneli. Сб. России: S. Uvchinnikov, S. Yoran, V. Unopko, D. Elenichev. Тренер — V. Ognatiev. Дальше — сборная солянка из наиболее прикольных интерпретаций.

Узнаете? J. Klunsmann, P. Schmoichel, Runaldo, G. Nuville и P. Noville (вообще-то, это братья) и т. д. А еще есть немало команд с вымышленными названиями и составами, которые ко всему прочему, можно редактировать. Как вам, например, команда, зовущаяся How To Die, имена игроков которой представляют из себя способы отхода в мир иной? Тренера, между прочим зовут RIP.

Самое интересное здесь — создание собственных команд, а точнее переделывание имеющихся. Менять можно название, имена тренера и игроков, цвета формы. Также поддается корректировке внешний вид футболистов. В итоге можно полу-

чить матч вроде Dragon Lance Utd. VS. Mortal Kombat III. Или создать, например, команды Spartak, Dynamo, Shinnik (далее продолжайте сами) и устроить чемпионат России.

Игровой процесс динамичен и в меру сложен. Забивать относительно просто, но получаются иногда ситуации, когда компьютер начинает с периодичностью секунд в 25 заколачивать мячи совсем не в те ворота, в которых этот мяч хотел бы видеть играющий. Но случается это нечасто. Управление простое и удобное. Кнопок мало, но для успешной игры вполне хватает. Кстати, можно поиграть с товарищем на одной клавиатуре в режиме "Горячий Стул" (в смысле Hot Seat). Судьи, между прочим, зверствуют. Карточки (в основном красные) показывают регулярно.

Режимов игры много, и это не может не радовать. Можно начать ЧМ, турнир, кубок, просто чемпионат, товарищеский матч. Только тренировок нет, хотя не слишком она и нужна.

Итак, игра неплохая. Сыграть в нее разок-другой будет занятно. А возможность переименовать Custom Teams может продлить интерес к этой игрушке на неделю. В общем, аркады бывают разные, и хорошие в том числе. Именно к числу последних относится SS' 98.



World League SOCCER`98

Аскер

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	EIDOS Interactive
Разработчик	Silicon Dreams
Системные требования	Pentium 90, 16Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32Mb RAM
Multplayer	n/a
	Windows 95

После выхода FIFA'98 от EA Sports писать про другие спортивные симуляторы стало просто невозможно. Уж больно много их развелось. Даже иной раз не знаешь, что

и сказать. Ругать или хвалить очередной (десятый по счету) футбол уже неохота. Потому что не за что. Ни плохо, ни хорошо. Ни рыба, ни мясо. Как правило... А вдруг?

Есть же и из правил исключения! Посему договоримся так: ни ругать, ни хвалить WL Soccer я не буду, а просто честно и прямо напишу, что он из себя представляет. А вы уж сами решайте, тянет он на FIFA-killer, или нет.

Игру издала небезызвестная компания Eidos Interactive. Что, по моему, каким-то мистическим образом повлияло на WL Soccer. Видимо, разработчики из Silicon Dreams сильно впечатлились самой известной игрой, опубликованной Eidos. Потому что футболисты все, как один, чем-то похожи на мисс Лару Крофт образца первого Tomb



Raider в смысле телесных форм, а равно и морды лица. Все игроки, как на подбор, не в меру плечисты — настолько, что пропорции теряются. Тем не менее, когда они начинают двигаться, удары, подкаты и отчаянные броски вратаря смотрятся достаточно убедительно: здесь явно не обошлось без модной нынче технологии motion capture. Для справки: motion capture — это когда на живого человека наклеивают кучу датчиков и заставляют его проделывать массу всевозможных движений, подгоняя их затем под компьютерную модель... В итоге все это выглядит, как Пиноккио, в бытность его марионеткой. Шутка, конечно. Хотя в каждой шутке... Что касается лиц игроков, то они... как бы это сказать, чтобы никого не обидеть... слегка схематичны. В общем, внешность игроков в WLSoccer вызовет неоднозначную реакцию — может быть, даже, кому и понравится. Согласитесь, ведь было в Tomb'овской Ларе какое-то обаяние? (И я еще спрашиваю!..)

Мистическое сходство с Ларискиными приключениями наблюдается и в визуальных эффектах: например, тумане или освещении. Выбрал я в опциях заснеженное поле, ночное время суток и попался легкой ностальгией: ни дать, ни взять Tomb Raider, только вместо пещер — стадион, а вместо Лары с медведями — двадцать здоровых мужиков мячик гоняют.

Начав игру, не замечаешь никаких особенных недостатков. Все, как надо. Все, как в FIFA... Издалека даже можно перепутать. Да, как не пе-

чально признавать данный факт, но World League Soccer является полным и бесповоротным клоном FIFA'98. Причем клоном неплохим, добротным и в чем-то даже переплюнувшим предшественников, что, само по себе, радует, поскольку откровенные подделки уже приелись. Ну, раз мы говорим про клон, значит, стоит упомянуть отличия от оригинала. WLSoccer отличил-

ся по уровню детализации и, вообще, графической проработки — на майках игроков отчетливо виден национальный флаг или эмблема клуба, на стадионе можно пересчитать всех болельщиков (причем, они не бездельничают, а находятся в постоянном движении, как и положено толпе болельщиков), во время угловых видно, что творится на улице. На самом видном месте расположен видеоэкран, правда, что по нему крутят, рассмотреть сложно. Надо отдать должное предприимчивости разработчиков: даже рекламные щиты, и те расположены в несколько ярусов, и периодически сменяют друг друга. Стадионы выглядят монументально. Используемые текстуры аккуратны и более насыщены, чем в FIFA. Однако все это великолепие отнюдь не бесплатно — при полной детализации игра начинает... нет-нет, не тормозить, а просто плавно и ненавязчиво замедлять скорость. Поэтому тем, кто не является счастливым обладателем аппаратного графического ускорителя, а агрегат слабее P-200, не рекомендуется включать максимальную детализацию, иначе игра станет похожа на 0-0-очень замедленный повтор. Если же вышеупомянутое 3-D железу у вас имеется, что ж, вы получите лишнее подтверждение его необъятных возможностей. WLSoccer поддерживает Direct 3D и большинство ныне существующих чипсетов.

Что касается звука, то разработчики постарались ни в чем не уступить оригиналу: болельщики болеют (иногда с осложнениями), барабаны бьют, а если дело происходит в туманную погоду, даже слегка меняется звук трубы — становится слегка потусторонним таким и глуховатым. Предусмотрена возможность слушать все это в Dolby surround. Правда, выиграв в эффектах, в реалистичности звука WLSoccer слегка подкачал: в FIFA рев трибун все-таки понатуральней будет.

Про AI сказать практически нечего. Компьютер добро-

совестно атакует, комбинирует и допускает глупые ошибки. По сравнению с FIFA общая картина игры слегка изменилась, главным образом за счет чуть более детальной проработки вариантов взаимодействия игроков. Говоря русским языком, тот же вратарь теперь будет чаще ошибаться на выходах или позорно промахиваться во время броска за мячом в ноги. Если вы помните, в старых сериях FIFA вратарь был ну абсолютно непробиваем, за исключением некоего стандартного положения, называемого «угол штрафной площадки», удар из которого заставлял его врасплох.

Управлять игроками сложнее не стало: те же короткие и длинные пасы, сильные удары и финты. Владельцы джойстиков изрядно облегчат себе жизнь.



Что же касается статистики и имен игроков, то тут многотысячный рекорд EA Sports не побит: хотя и имена в WLSoccer настоящие, и клубные команды есть. Да вот только опять в сборную России тайным образом проникли иностранные резиденты под кодовыми именами Мсамедов и Ханакарь. Впрочем, в этом нет ничего нового — русские имена в забутории издавна отчаянно перевирали.

В целом, ничего получился футболец, очень даже ничего. В чем-то лучше предшественников, в чем-то хуже. И только-то. Принципиально новых концепций я в нем не увидел, как ни старался — может быть, вы разглядите? А я пойду в FIFA'98 играть. И предвкушать: как-никак, FIFA'99 не за горами...



Игровой интерес	●●●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○○○
Управление	●●●●●●●●○○○○
Рейтинг 6.1	
Время освоения: от 0.5 до 1 часа	
Сложность: средняя	
Знание английского: не требуется	



Three Lions: World Soccer 98

Александр Лашин

Жанр
Издатель
Разработчик
Системные требования
Multiplayer

Спортивный симулятор
Take 2 Interactive
Z-Axis.
Pentium 120, 16 Mb RAM
Hot Seat
Windows 95

Сразу же после запуска "Львов" все мои сомнения-опасения насчет серьезности симулятора оказались развеяны: в создании игры принимали участие такие личности, как Оливер Бирхофф, Марсель Десайли, Дидье Дешам, Андреас Кепке, Роберто Ди Маттео и Жанфранко Дзола. Кроме того, игра является официальным продуктом Английской Футбольной Ассоциации, что уже само по себе подразумевает наличие реальных футболистов с реальными характеристиками. Что ж, для начала неплохо. Однако хмурые мысли вернулись после появления довольно лаконичного основного меню. Причем мысли эти были навеваны вовсе не лаконичностью вышеупомянутого меню, а тем прискорбным фактом, что орудовать в меню придется клавиатурой (вспомогательное NHL POWERPLAY 98 - это, правда, из другой оперы, но принципы работы в меню те же), поддержка мыши отсутствует как таковая. Управляющие клавиши, в отличие от FIFA 98, можно переопределять, причем перед запуском игры. А в остальном - все как обычно.

Идем дальше...

...и обнаруживаем, что клубы в игре не представлены, зато имеется 53 сборные, что, по сравнению с незабвенной FIFA 98, в которой только сборных 176 штук (а сколько клубов?), негусто. Хотя... Сколько команд было в играх серии Actua Soccer? В первой части 44,

во второй - 64 команды. Так что этого количества вполне хватит. Режимов игры два - товарищеский матч и турнир. А в том же Actua Soccer еще и режим тренировки был. Но это так, между прочим...

Зато игроков в командах предостаточно: 11 полевых, 5 запасных и 9 в резерве. Итого 25, что, в принципе, совсем неплохо. Итак, выбрав команду по вкусу и выпустив на поле нужных игроков, жмем F5. И что же мы видим.

Quakers on field...

Или Quake Football, что не принципиально. Именно так можно кратко охарактеризовать первое впечатление от графики. Модели футболистов громоздкие и уг-

туры всего остального так себе. Все остальное - это форма спортсменов, газон, рекламные щиты и зрители (пестрая масса, наводящая на воспоминания о FIFA 96 и первом Actua Soccer). Периодически выпадают полигоны. Да и ускорители игра не поддерживает. В общем, единственным плюсом графического движка является реалистичность движений игроков. Футболисты из Three Lions двигаются не хуже своих собратьев из FIFA 98. К примеру, если форвард попадает в офсайд, то за пару секунд до свистка арбитра защитники обязательно просигналят об этом событии поднятием руки. Падают



футболисты очень красиво и натурально, а оказавшись на траве, могут некоторое время картинно корчиться от боли. Жестикаляция получившего красную карточку сделана похуже, чем в том же FIFA 98, но и она, в целом, неплохо. Зато как детально проработаны прыжки вратарей и удары в падении! Технология Motion Capture напоминает о себе. Но все же, при всем реализме движений и низких системных требованиях, "Львам" нельзя простить откровенно слабую графику. Та же FIFA 97, при добротной 3D графике (гораздо более красивой, нежели в Three Lions) прекрасно шла на DX4-100 с 16 Mb RAM. Здесь же... Остается только ждать патча для ускорителей, возможно он хоть как-нибудь поможет.

Разговорчики на поле!

Звук звучит, причем весьма неплохо. В игре отсутствует комментатор, зато разговаривают игроки и рефери. Вот это уже интересно. Судья объявляет штрафные, угловые, замены и т.д. Игроки подсказывают друг другу, где находится соперник, торопят с ударом по мячу... Можно выбрать язык, на котором они будут между собой общаться. Удары по мячу, столкновения футболистов - все великолепно. Слегка портит впечатление странноватый



ловатые, да и на полигоны разработчики явно поскупились. Движения спортсменов отчасти напоминают движения Quake'овских морпехов. На полигонные головы "солдафонов" наложены текстуры с физиономиями. То, что получилось, очень напоминает первую "кваку" угловатостью и трудноузнаваемостью (хотя некоторых узнать все-таки можно). Но и это дает прямо таки потрясающие результаты. Кстати, знаете почему NHL и NBA 98 нравятся мне больше, чем FIFA 98? Потому, что в этих играх, прежде всего за счет использования текстур с лицами, создается иллюзия управления действительно реальными спортсменами. То же самое и в Three Lions. А текс-





Foul, а представляет собой удар локтем по затылку (или еще куда-нибудь - это уж как повезет). Бесполезен он потому что производится только с близкого расстояния, а чтобы просто приблизиться к компьютерному игроку усилий надо приложить даже больше, чем для отбора мяча. А наказывается удар как правило карточкой, причем иногда и красной, так что польза от приема весьма сомнительная.

звук удара мяча о штангу, но не так уж это и важно. Важно, что звуковое оформление сделано очень добротно, что несколько отвлекает от грустных мыслей, навеянных отстойной графикой.

О главном

Главное - это реализм и управление. Начну с последнего. Управление удобное, но к нему необходимо привыкнуть. Да и принципы игры здесь несколько иные, нежели в той же FIFA 98. Во-первых, компьютер гораздо чаще отбирает мяч, поэтому необходимо отдавать максимально точные пасы, причем делать это надо быстро, в идеале - в одно касание и по воздуху. Пасовать понизу не рекомендуется - пасы, во-первых, получаются более медленные, а во-вторых возрастает вероятность отпассовать точно на ногу сопернику. Зато на небольших расстояниях, наоборот, лучше делать передачи по земле - меньше времени уйдет на обработку мяча. Подкаты не очень эффективны - мяч катится в сторону, соперник на ногах (почти всегда), а свой игрок лежит на газоне. Вратари ошибаются редко даже на первом уровне сложности (а всего их три), форварды агрессивны, а защитники неплохо отбирают мяч. Да и AI не хуже, чем в творении EA Sports. Как следствие, игра очень сложна (по крайней мере на первых порах), но и очень интересна. Имеется один, довольно бесполезный, но забавный прием. Называется он International



ляющие клавиши советую сгруппировать поближе друг к другу, так будет удобнее.

Что еще можно сказать? Тактика определяется отдельной клавишей непосредственно во время матча. Камеры представлены в количестве пяти штук, чего вполне достаточно. Турнир (Tournament) - это финальная часть ЧМ-98, предварительный (отборочный) турнир не предусмотрен. Замены компьютер производит только в случае травмы игрока. Повторы сделаны посредственно. Но играть интересно. Очень. Азарт появляется, когда в первых двух-трех матчах компьютер при неприкосновенности своих ворот накапливает три-четыре мяча. Тем более, что игра держит в напряжении до последних секунд. А вот победа приносит огромное моральное удовлетворение.

Не радует отсутствие нормального multiplayer'a.

Да, чуть не забыл, в игре действует-таки (хотя и нечасто) великий приемчик абсолютно всех игр серии FIFA Soccer. Заключается он в том, что, когда вратарь выбивает мяч с рук, можно, находясь в неопределенно перед голкипером, мяч у него отобрать!!! И абсолютно без помех закатить его в ворота. Но, повторюсь, получается это нечасто.



Итог

Игра получилась странная. Высокая играбельность при слабой графике и отсутствии поддержки акселераторов. Если бы авторам игры удалось сделать достойную графику, то конкурент у FIFA 98 появился бы очень сильный. А так... Если вы в состоянии терпеть графические недостатки, то много часов занимательного времяпрепровождения вам обеспечено. Лично я терпеть графику вполне в состоянии...

P.S. Уже закончив статью, я выиграл командой Англии ЧМ. И что вы думаете? На мониторе появилась комбинация клавиш, набрав которую, я получил в свое распоряжение сборную Англии образца 1966 года. Чемпионов Мира, между прочим. А имена-то какие! Чарльтон, Хест, Бэнкс... В общем, сейчас начинаю процесс получения оставшихся комбинаций (если остальные вообще существуют).

P.P.S. После обнаружения этой приятной детали "Игровой интерес" автоматически перескочил с восьмерки на девятку. Сейчас играю за не любимую мной Бразилию - по некоторым данным в игре присутствует Бразилия-1970.





Ultimate Soccer Manager

Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	Sierra
Разработчик	Impressions
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133+, 32 Mb RAM
Multiplayer	N/A
	Windows 95

Творцы компьютерных игрушек взяли на вооружение сомнительное правило, которое заключается в том, что уж если кто и решил ваять спортивный менеджер, то непременно футбольный или формулистический. Представители последнего к рецензируемой игре никакого прямого отношения не имеют, а поэтому и упомянуты не будут. А вот вспомнить футбольные образцы можно. Всем знакомы игры серии Premier Manager, а также такие творения как BBC Match of the day: Bundesliga, Championship Manager, Fantasy Football, плюс совсем новые – FIFA Soccer Manager от EA Sports и Total Football Management от Europress. Sierra не преминула случаем в очередной раз «нагреться» на популярном жанре, предложив игрокам свой вариант управления командой. К чести разработчиков новая игрушка оказалась совсем не дурна собой...

Глобальность еще не одному менеджеру не повредила

Думается, этот тезис не выглядит сколь-нибудь спорным. Каждый игрок в душе своей болеет за определенный футбольный клуб или же просто симпатизирует какой-то команде и,

элитой, но и низшими дивизионами. К примеру, в Англии вы обнаружите все лиги, начиная от Premier и заканчивая Conference. А вот в Италии – лишь дивизионы А и В. Да, чуть не забыл, России, как обычно, нет. Вы возмущены? Считаю, что необоснованно. Вот когда наш чемпионат подтянется по уровню хотя бы к французскому, а клубы станут стабильно попадать в заключительные стадии розыгрышей еврокубков, тогда и разговор будет.

Каждая команда состоит из настоящих футболистов с характеристиками, максимально приближенными к реальным. Впрочем, чем ниже клуб находится, тем большей погрешностью обладают данные показатели.

USM предлагает вам довольно необычный для стандартного менеджмента выбор. Вы сумеете выступить как в роли главного тренера, так и в лице генерального менеджера с тренерскими полномочиями. В первом случае ваши действия будут ограничены управлением командой, а вот во втором добавятся еще и все функции управляющего. По вполне понятным причинам мы рассмотрим последний вариант.

Почему я не играю за Juventus

Потому что не интересно. По крайней мере, применительно к подобным играм. Посудите сами. Выбирая себе в подчинение какой-либо европейский суперклуб, вы автоматически получаете в полное и безраздельное пользование готовую инфраструктуру, свою роль, в становлении которой вряд ли сумеете обнаружить. Такая машина уже обладает набором первоклассных исполнителей и способна практически без вашего участия приносить доход. Выступление в еврокубках обеспечено, да и вылет в низшую лигу не грозит. Вот и остается только, что оттачивать тренерское мастерство. Кстати, делать не так уж и сложно ввиду наличия звезд мирового уровня.

По-моему, гораздо интереснее взять «под свое крыло» какого-нибудь середнячка или полного аутсайдера, а еще лучше представителя третьего-четвертого дивизиона. Команду, которая не располагает ни классными игроками, ни красавцем стадио-

ном, ни «длинным рублем». Арена такого клуба в лучшем случае рассчитана на 15–18 тысяч мест, из которых стабильно заполняется около 40 процентов. Вот где работы – непочатый край. Именно тут надо, грамотно распределяя ресурсы, проявляя тактическую изобретательность и производя трансферы, выудить команду из пучины посредственности и вывести в «высший свет». И, лишь спустя некоторое время, сыграть, например, в Кубке Кубков за мало кому известный Peterborough United. Вот в чем вся соль, весь смак игры. Впрочем, мнение это лишь мое собственное и ни в коем случае не является истиной в последней инстанции (получить удовлетворение от победы в лиге чемпионов в свой первый сезон, – почему бы и нет?).

Встречают по одежке

Спектр обязанностей генерального менеджера весьма широк. Однако прежде чем переходить к рассмотрению наиболее важных аспектов игры, следует бросить пристальный взгляд на «обертку» USM, то бишь интерфейс, графику и звук.

Что погубило Total Football Management? Дурной интерфейс. Нагромождение понятных только авторам «высоко художественных» иконок напрочь убивало желание познакомиться с игрой. К счастью, в нашем случае все в порядке. Управление на редкость логично и интуитивно. Общий вид (на стадион) позволяет побывать во всех необходимых уголках (альтернативный вариант – выезжающее в верхней части экрана меню). Нужное место представлено в виде заранее отрендеренной статичной картинки. Необходимые объекты анимированы. Например, наводим курсор на наш сотовый, и он, мигая красной лампочкой, сигнализирует о своем присутствии, и т.д.

Графика игры непритязательна, но в то же время отлично справляется со своими основными функциями. Матч – двухмерный. Вид на поле симпатичный, а игроки, для данного типа игр, совсем неплохо анимированы (могут даже подражаться).

Звук также не вызывает противоречивых чувств. Комментатор весьма недурен, музыка (которую по желанию можно отключить) и спецэффекты не раздражают.

Школьники-лентяи

Но обратимся непосредственно к игровому процессу. Для начала следует посетить ваш личный офис, где можно узнать результаты абсолютно всех сыгранных матчей, просмотреть



естественно, пожелал бы встать именно за ее штурвалом. Вывод – клубов должно быть как можно больше, дабы произведение удовлетворило потребности широких болельщических слоев.

Разработчики USM приняли сей довод как руководство к действию. В их новом детище охвачены все наиболее значимые европейские чемпионаты. Каждый из которых, по традиции, располагает не только клубной

статьи из архивов, E-mail.

Далее отправляйтесь в контору босса. Там он имеет обыкновение оставлять вам ценные указания типа: «Разрешаю тебе сыграть на выезде вничью, ибо мы еще встретимся с ними дома». Для интереса не плохо ознакомиться с диаграммами, отражающими мораль игроков и тренерского состава, финансовое положение клуба и общую оценку вашей деятельности в роли менеджера.

Главное помещение — раздевалка. Тут можно справиться о здоровье игроков, основных тактических ухищрениях следующего соперника, выбрать построение на матч и определиться со стартовым составом. Здесь же разрабатывается план тренировок на предстоящую неделю, как для всей команды, так и для каждого спортсмена в отдельности. Существует полезная штука для начинающих — тренер-ассистент, который подскажет вам, кого из футболистов и где полезнее использовать, как лучше спланировать тренировочный процесс, какую выбрать тактику на предстоящий поединок.

Затем не мешало бы отправиться проверить дела денежные. Узнать, почему билеты для народа, сколько стоит экипировка и сувениры с клубной символикой, продовольствие. В бизнес-комнате предоставлена информация о финансовом состоянии клуба, балансе, как за неделю, так и за текущий сезон. Тут же можно занять необходимую для покупки нового игрока сумму.

Кстати, все изменения, которые вы вносите своей деятельностью, незамедлительно находят отражение в таблошней реальности. Я однажды провел такой эксперимент. Цены на билеты были повышены в три раза, а для школьников решено было выделить 6000 бесплатных мест. Что же вы думаете? На следующий день я прочел в газетах о том, что мой клуб установил антирекорд посещаемости — 188 человек, как сейчас помню, а фанаты были крайне обижены таким к себе отношением. Есть, кстати, подозрение, что все присутствующие на матче были представлены теми самыми «бесплатными» учащимися.

Разумеется, в ассортименте есть опция (комната) для обмена, покупки и продажи футболистов. Иногда вам приходят послания от других клубов с предложением о приобретении того или иного игрока вашей команды. Вы вправе отвергнуть его или же предложить свои условия.

Как водится, существует возможность реконструкции и расширения стадиона, которую лучше отложить до «совсем лучших» времен. Не забудьте перед началом сезона украсить рекламной щиты вдоль поля. Помимо чисто эстетического эффекта, это приносит и материальный результат.

Однако, все эти приготовления — лишь фундамент, обеспечивающий нормальное функционирование вашей команды. И как прекрасно бы не шли ваши денежные дела, не стоит забывать о том, что результат куется исключительно на футбольных полях.

16-ти скоростной... матч

В принципе, если вы очень спешите к заветным вершинам и мировому (в рамках USM) признанию, то футбол, в целях экономии времени, можно и не смотреть. Однако есть два НО. Во-первых, сгенерированный результат зачастую противоречит логике положения команд в турнирной таблице. Во-вторых, вы не сумеете оказать непосредственного влияния на ход поединка заменами, изменением построения либо тактики.

Перед тем как начать игру, необходимо определить план тренировок на неделю. Сначала почитайте у ассистента, предложив тому разобраться с тренировочными занятиями. Другой ваш помощник ответственен за инди-



видуальное развитие игроков. Он выбирает из состава тех, у кого наиболее «хромает» какой-либо элемент, будь то техника владения мячом, игра в подкатах или физическая подготовка, и назначает им индивидуальные занятия.

Когда с этим будет покончено, займитесь изучением стиля соперника и постарайтесь найти оптимальное сочетание таких параметров как построение игроков и командная тактика на предстоящий матч (не забудьте о помощи ассистента). К слову, стандартный тактический набор не велик, но вполне достаточен. Тут и выбор между защитной, нормальной или атакующей стратегией на матч, и установка агрессивности в подкатах, и определение стиля игры — в пас или характерный для англичан Long Ball. Для футбольных гурманов есть опция Advanced Tactics, но, к сожалению, журнал не резиновый, места на ее (да и не только) рассмотрение не хватит. Под вашим контролем находится также розыгрыш стандартных положений (угловые, свободные, штрафные). Повысить мотивацию игроков можно увеличением премии за победы.

Сама игра — матчем, как таковым,



не является. Это лишь демонстрация событий на поле — опасных моментов, нарушений и т.д. Поэтому не расплачивайтесь, наблюдая за тем, как ваш форвард при выходе один на один с голкипером вдруг ни с того ни с сего отдает пас назад, или вратарь, стоя, провожает взглядом мяч, закатывающийся в ворота.

В зависимости от развития событий, необходимо менять стратегию. А для того, чтобы понять, насколько эффективно действует на данный момент тот или иной игрок, воспользуйтесь параметром Match Performance. Если вам лень смотреть игру в обычном режиме, «перемотайте» ее. Максимальное ускорение — шестнадцать раз. Но знайте, что в таком случае вашим глазам предстанет немыслимое броуновское движение, разбавленное истошными посвистываниями арбитра.

Ну а после матча придется отвечать на вопросы журналистов (не всегда), читать сообщения об игре в газетах и слушать «мнение по поводу» босса (по желанию).

И так — изо дня в день, из недели в неделю — к званию лучшей команды мира.

Для разнообразия

Вообще, менеджеры обладают потрясающей эластичностью. Их можно рекомендовать стратегам, приверженцам Action и неравнодушным к симуляторам персонам. Главным параметром, в таком случае, является интересность продукта, его законченность и качество исполнения. Если все это находится на уровне выше среднего, да к тому же несет в себе некоторые оригинальные черты, то незамеченным такое творение не пройдет. Эти дифирамбы в полной мере подходят к произведению от Sierra.



Game, Net & Match!

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Blue Byte GmbH
Разработчик	MediaGAMES
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166+, 32 Mb RAM, 3D-fx
Multiplayer	Internet (сервер Blue Byte), LAN Windows 95

Довольно странная ситуация складывалась до недавнего времени на «игрушечном» рынке. А если точнее, на «лотке» под названием «спортивные симуляторы». Многие, даже самые необычные виды спорта были охвачены разработчиками. Мы видели творения, посвященные крикету и езде на лыжах, бейсболу и стрельбе по тарелкам — далеко не интернациональных видов спорта. И почему-то ни один издатели не пожелал выпустить игру на тему большого тенниса. Вернее будет сказать, — не просто игру, а правдоподобный и качественный симулятор данного вида спорта. Разумеется, попытки предпринимались, однако ввиду общей своей недоделанности проекты эти оставались практически невостребованными.

Игнорирование «правительственного» вида спорта продолжалось в течение довольно долгого времени. Теннис «бойкотировался» даже корифеями спортивного жанра — EA Sports! Все это представляется весьма нелогичным еще и потому, что в отличие от других командных видов спорта, в теннисном матче участвуют лишь два (максимум — четыре) игрока, а арсенал движений теннисистов весьма стандартен, что существенно упрощает работу программистов.

Наконец-то справедливость восторжествовала. Уложившись в заявленные сроки, Blue Byte совместно с MediaGAMES вносят некое разнообразие в заскучавший рынок спортивных симуляторов выпуском неплохой теннисной игрушки с задорным названием Game, Net & Match!

Ассоциативное мышление

В Preview по GNM «Навигатор», — то ли пойдя на поводу у «многообещающих» разработчиков, то ли еще по какой непонятной причине, — ввел вас, дорогие читатели, в заблуждение. Заявлено было, что игра является официально лицензированным продуктом со всеми вытекающими отсюда последствиями. То есть, в основном, настоящими игроками. Как сейчас помню, некто Трубецкой наобещал возможность игры за Штеффи Граф и Андре Агасси. Это неправда. Каемся.

Лицензией Всемирной Теннисной Ассоциации рассматриваемое произведение, к большому сожалению, не располагает. Все, чем предстоит довольствоваться любителям тенниса — это турниры, поименованные названиями городов, да гипотетические игроки.

Радует то, что авторы отнеслись к делу по изобретению новых тенни-

систов с известной долей старания. В результате, любители тенниса без труда прочтут меж строк ФИО созданного теннисиста имя его реального прототипа. Думаю, совсем не трудно в фамилии Begassi вычислить уже упомянутого Агасси. Или же вывести на чистую воду подозрительного Boris'a Blocker'a, с легкостью определив в нем Бориса Беккера. Ну, а представитель Азии Kim Tan, наверняка, без труда сойдет за американского китайца Майкла Чанга. Весьма необычные ассоциации вызвал у разработчиков наш соотечественник Кафельников. В GNM представителем России является Юрий Пушкин.

По традиции представлено несколько видов соревнований. Одиночная и парная разовые встречи, турнир, сезон. Но последнем стоит остановиться поподробнее.

Сезон с элементами RPG

Перед началом очередного сезона необходимо будет определиться за кого, собственно, выступать. Вашим подопечным может стать как представитель сильной половины человечества, так и особа слабого пола. Сразу замечу, что никакой разницы в поведении на корте между мужчиной либо женщиной вы не почувствуете.

Можно остановить свой выбор на уже готовом игроке, но это не интересно. Гораздо приятней самостоятельно создать в компьютере своего «двойника», воспользовавшись близкими к RPG методами.

Вам дается ровно тридцать очков, которые требуется распределить по базовым характеристикам игрока. Среди них — подача, игра у сетки, форхенд, бэкхенд, сила и скорость. Теннисисты не устают (это плохо), а поэтому показатель выносливости отсутствует. Мой вам совет: потратьте наибольшее количество очков на игру у сетки, распределив остатки поровну между другими игровыми характеристиками. Почему? Об этом ниже.

Сезон предполагает последовательное участие во множественных турнирах. Что вполне логично, значимость того или иного розыгрыша характеризуется размером призового фонда. Чем больше денег, тем больше рейтинговых очков победителю. К слову, если вам не по душе «ценность» ряда предстоящих соревнований, можно воспользоваться специальной опцией и пропустить сразу шесть игровых недель.

После каждого турнира повыша-



ется мастерство в том элементе игры, который вы наиболее часто использовали (еще один элемент RPG – своеобразный Experience?).

Не стоит, думаю, упоминать и о том, что поначалу большая часть турниров представлена соревнованиями среднего класса. Однако вам не повредит принять участие в одном из таких розыгрышей, ведь это – неплохой способ потренироваться и подготовить себя к турнирам «Большого Шлема» (данное название, применительно к игре, стоит понимать не в прямом, а в переносном смысле).

Начало сезона, как ни странно, приходится на тот момент, когда вы гордо и независимо занимаете последнее место в списке лучших профессионалов планеты. Учитывая то, что у лидеров по четыре с лишним тысячи очков, а за победу в среднем турнире дается примерной 200, путь к вершине начинается казаться долгим и мучительным.

Боливар не вынесет двоих

Все дело в том, что эта своеобразная трудность и, можно даже сказать, утомительность достижения мирового признания, достигается исключительно за счет того, что турниров очень много и большинство из них располагает совсем скромным очковым «наваром». Других же проблем, порой приятных, таких, как борьба с неуступчивыми и разнообразными соперниками, привыкание к различным видам покрытия (бетон, синтетика, трава или грунт, – но здесь разницы между ними практически никакой) попросту нет. Убийственный комплимент любой игре, – «Слабый AI», – становится смертельным приговором в случае с GNM.

Суть победной тактики познается практически с первого раза. За что мы любим теннис? За динамичность, стремительные комбинации, красивые выходы к сетке и за обманутого противника. Все это есть в GNM, но в несколько урезанном варианте. Все указанные аспекты за исключением последнего – ваша прерогатива, а вот быть обманутым – прямая задача компьютерного оппонента.

На поверку выясняется, что есть три основных удара – обычный, крученый и резаный, которые дают производные от себя при комбинировании со стрелками. Есть еще удары «свечой», для охлаждения пыла рвущегося к сетке соперника.

Далее, по мере игры, становится очевидно и то, что обычного удара вполне достаточно, а крученые и резаные «излишества» почти не нужны. Настораживает легкость, с которой соперники отдают не только свою подачу, но и весь матч. Успока-



иваешь себя тем, что это тренировочная встреча – в сезоне все должно быть по иному! Как бы не так. В первом же турнире получается впечатляющая серия побед, в каждой из которых противник брал максимум три гейма и, – как следствие, – полное пресыщение темой.

Оказывается, соперник совсем не готов к агрессии с нашей стороны. Он то ожидал, что мы, встав на задней линии, будем перебрасываться с ним мячом через сетку, полностью отдавая инициативу в его руки. Компьютер не может найти противодействие нашей, очень зрелищной, эффективной комбинации, которая не столь часто удается в настоящем теннисе, однако здесь проходит в 70% случаев. Что за чудо розыгрыш? Элементарно: подача в угол – выход к сетке – атака в противоположном направлении – все. Выше я советовал вам потратить побольше очков на такой элемент игры, как действия у сетки. Теперь, думаю, не стоит пояснять почему?

Могло быть и лучше

В целом неплохо реализованная технология Motion Capture (исключение составляет ходьба, очень напоминающая передвижение зомби в Resident Evil) дает приемлемый результат. Все движения реалистичны и действительно сильно смахивают на то, что мы привыкли видеть в телевизионных трансляциях. Смэш – как смэш, форхенд – как форхенд. Но есть недоработки, превращающие игру с задатками симулятора в аркаду. Нереально быстрые передвижения игроков по площадке. Невоможно большой радиус действия ракетки. Удар по мячу получится, даже если вы находитесь метра за два с половиной от траектории его полета.

Что же касается графических недостатков, то их можно отнести

к особенностям примененного «движка», того, что из Extreme Assault. Но, если в случае с динамичным боевиком угловатость военных объектов воспринималась как должное, то сейчас, когда картинка практически статична и украшающих любое убожество взрывов нет, топорность графики сразу бросается в глаза. Например, некоторые части тела игроков нереально круглы, а другие – на редкость угловаты, да к тому же «кидаются» полигонами. Сюда же отнесем и трибуны, наполненные разрисованным картоном, изображающим массы болельщиков, и архитектурные элементы (колонны, например), которые исполнены на редкость грубо.

Справедливости ради отметим неплохой звук. Ненавязчивые комментаторы, вкрадчиво беседующие за экраном, правильно озвученные удары мяча, грамотная реакция трибун. Да и в меню, вполне удобным, играет неплохая музыка.

Вынося итоговое мнение по GNM, буду краток. Неплохо. Но могло быть гораздо лучше при одном непременном условии – наличии хорошего, агрессивного AI. Условие не выполнено, интерес к проекту быстро угасает. Но (всегда присутствует какое-нибудь «но») есть спасительная соломинка. И имя ей – Multiplayer. Игра против «живых» интересна и азартна, а чего еще надобно для оттяга?



PROST GRAND PRIX

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Infogrames Multimedia
Разработчик	CANAL+ Multimedia
Системные требования	Pentium 90, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 16 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	n/a DOS

Вообще то, от этого проекта мы вправе были ожидать гораздо большего — ведь имя Алена Проста — не пустой звук. Это доскональное понимание Формулы 1, всех ее нюансов, тонкостей и неочевидных для многих законов. Предположим, легендарный пилот целиком доверился абсолютно неизвестной в мире компьютерных игр компании CANAL+ Multimedia и, погруженный в работу, попросту не заметил того ужаса, что сотворили французские программисты. Но куда же смотрели издатели из именитой Infogrames?

« — » (минус)

Рассматриваемый симулятор посвящен последнему детищу Проста — формулистической конюшне Prost. Официальной лицензией FIA разработчики не располагали, а поэтому нам придется довольствоваться вымышленными командами и пилотами. Исключение составляют лишь Оливье Панис и Ярно Трулли — гонщики упомянутой выше команды. Впрочем, отсутствие «родословной» пилотов не мешает соревнованиям проходить на настоящих автодромах: чемпионат проводится на трассах, известных нам по Формуле 1.

Чувство тревоги за дальнейшую судьбу игрушки возникает сразу после появления основного меню. Сероватая цветовая палитра, полупрофессионально оцифрованные «фотки» и дерганый, хотя и удобный интерфейс не делают

первое знакомство с игрой приятным.

Быстренько пробегаемся по опциям — ничего особенного. Несколько видов заездов, начиная закрытой тренировкой и заканчивая чемпионатом. Выбор сложности, погодных условий, уровня реалистичности соревнований и т.д. Иначе говоря, стандартный набор любого автосимулятора.

Игра работает по DOS, и напрочь игнорирует наличие джойстика, но это мелочи. Если графика будет хороша, то и на «клаве» поиграть не откажемся. С подобными мыслями отправляемся в Direct Race, «щупать» новый симулятор.

Снова « — »

Не долго думая, игра засылает нас в самое пекло формулистических баталий — на легендарную трассу в Монте-Карло. Сразу скажу — звук раздражает, посему уменьшаем количество децибелов и готовимся покорить мастерством вождения население графства, которое в ужасающе пикселизованной форме расположилось на топорно исполненных трибунах. Но стоп, что это? С такой графикой не стыдно было бы показаться незадолго до выхода эпохальной GP2 от Microprose. Хотя, вряд ли: не было в те времена у населения 133+ процессоров, столь необходимых в нашем случае для нормальной работы программы. Да и о 3Dfx мало кто слышал. Но на P233MMX количество кадров в секунду

можно пересчитать по пальцам конечности. Увольте.

Хорошо, потерпим, быть может, игровой процесс не оставит нас равнодушными и заставит закрыть глаза на проколы графического плана.

Надежда умерла последней

... как ни прискорбен этот факт.

Итак, на чем я остановился? Ах, да! Мы в Монако. Ненаглядный светофор послужил основной причиной того, что я «проспал» старт. Не беда — заботливый оппонент сзади меня услужливо ускорил. Несемся к первому повороту, в котором гонка, как известно, не выигрывается. Как в жизни, так и серьезных симуляторах. Впрочем, наш «пациент» ни к первому и ни ко второму разряду не относится, а поэтому результат налицо: в первом же вираже с машиной начинают происходить удивительные вещи. Пара жестких контактов с другими болидами (не только по моей вине). Как следствие — три оборота вокруг своей оси и поцелуй с отбойником. Конец гонки? «I don't think so!» — так, кажется, говорил Rayden в кино о «Смертельном Комбате». Присоединяюсь к его точке зрения. С десятой позиции мы перемещаемся на четвертое место и... ждем следующего поворота.

Несомненно, можно разрешить в опциях все повреждения и начать чемпионат. Перед каждой гонкой, в таком случае, придется проводить достаточно примитивную и стандартную настройку болида, а по ходу заезда мучительно избегать столкновений с непонятливыми соперниками. Но, на мой взгляд, лучше еще разок, да в F1 Racing Simulation.

Минус на минус — далеко не всегда плюс

Я не хотел обижать игру, названную именем великого пилота. Да, в принципе, и не обижал. Делайте выводы, господа. Если вам по душе произведение, по качеству соответствующее стандартам «вчерашнего дня», с недоведенной до ума графикой, посредственным AI и надоедливый звуком, то, пожалуйста, бегите, покупайте. Только вот, думается, трудно будет вам найти этот «шедевр»: пираты — не дураки, драгоценные «сидюки» на такое тратить не станут, а для того, чтобы отдавать за подобное творение кругленькую сумму, надо быть, сами понимаете, кем.



Игровой интерес	●●●●●○○○
Графика	●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●○○○
Управление	●●●●●○○○
Рейтинг	5.8
Время освоения: от 0.5 до 1 часа	
Сложность: средняя	
Знание английского: не требуется	

RPG ADVENTURE



Destiny

Жанр	RPG
Издатель	не объявлен
Разработчик	Terence Tan
Дата выхода	начало 1999
	Windows 95

Разработчики ролевых игр тоже люди. Они, также как и мы, спят, по крайней мере, изредка. И им тоже, как ни странно, снятся 256-цветные сны.

Почитатели Diablo в сотый раз вонзают холодную сталь в неподатливую плоть Властелина Ужаса. Снова и снова камень со лба дьявола переходит в собственность игрока, и это однообразие начинает уже несколько поднадоедать. Их сны прямолинейны и мрачны.

Любителей Fallout'a уже изрядно начал доставать однообразный пост-ядерный пейзаж; мутанты-переростки и прочие прелести перестали радовать глаз. Их сны степенны и размеренны. От отсутствия динамики у них по утрам часто случается плохое настроение, и появляется нездоровая бледность.

Разработчики иногда встречаются и начинают жаловаться друг другу на суровую жизнь. Их

мом деле будет игрой в, как говорится, 2,5-D, и будет сочетать динамичность Diablo с действительно большим игровым миром. Вот о нем-то и стоит поговорить в первую очередь.

Как известно, больше всего сердцам поклонников ролевых игр мил жанр "фэнтези". Причем не всякого там, а западноевропейского. Конечно, тот тут, то там промелькнет ка-



жилетки заплаканы до дыр, и поросли целебной плесенью от сырости.

И вот однажды, на одной такой жалобной встрече, как раз после третьего выплаканного литра, кого-то посетила поистине гениальная идея. "А давайте, — воскликнул этот кто-то, сморкаясь в занавеску, — сделаем игру с динамикой Diablo и глобальностью Fallout! И яркую такую, красивую! Ну, разумеется, в изометрии. Чтоб всем стало хорошо!" И стало всем хорошо. И стали они делать эту игру, и нарекли ее Destiny. И с тех пор сны у разработчиков стали веселее, а некоторые даже перешли на палитру в 65 К.

А теперь серьезно. Destiny в са-

кой-нибудь элемент, вроде часто встречающегося класса "ниндзя", или появится какое-то экзотическое оружие, вроде катаны. Но посмотрите все это, согласитесь, несколько аляповато. "Чистых" же азиатских RPG практически не было. Одиноким стоят Origin'овский Windwalker, да, в некотором смысле, Legend и Son of the Empire.

Destiny же будет построена исключительно на восточных легендах, сказках и мифологии. А они, как известно, чрезвычайно колоритны и интересны. Соответственно, и скучать в таком мире, надеюсь, не придется. Как-никак, а для большинства из нас это будет столкновением с малознакомой культурой, обладающей специфическими тайнами и традициями. Кроме того, можно заподозрить Destiny в еще одном новаторском ходе. Возможно, ее игровая вселенная будет своеобразным "what-if'om", некоей фантазийной проекцией реальной Азии. Собственно, такие идеи были использованы только один раз, в вечно живой Darklands. Если их действительно удастся повторить, то... Комментарии излишни.

Еще одной особенностью игры будет ее нацеленность на multiplayer-

ег: о возможностях сольной игры вообще не упоминается. Судя по всему, ее оставят, но пройти Destiny в одиночку будет чертовски трудно. Игра же в команде должна напоминать также еще не готовую Baldur's Gate — партия персонажей будет ходить вместе, выполняя квесты, развивающие сюжетную линию. Однако и тут намечаются нововведения — у каждого героя будет своя история (обратите на это внимание, не предыстория!), совершенно особенная и уникальная.

Кстати, различных героев обещается на выбор великое множество.

Подробностей, правда, пока известно маловато — ни общего числа, ни конкретных различий. Хотя уже есть информация о двух классах — ниндзя и swordsman (своеобразный вариант паладина). Ниндзя, как ему и положено, прикрывается только легкой броней и способен на различные шпионские действия. Ну а меченосец не только мастер клинка, но и может использовать энергию "chi" в своих "благих" целях.

Пока что замалчивается информация о монстрах. Так сказать, кормят народ обещаниями: их будет много, они все будут крутые, страшные и жестокие (кровожадные, беспощадные, злые разбойники-Бармаи :)).

А вообще, доложу я вам, скрытый нынче народец пошел. Вот кроме того, в чем я вам сейчас чистосердечно признался, ровным счетом ничего не известно. Про атрибуты, навыки, магию — ну хоть бы полслова. Разве что сулят сногсшибательные спецэффекты. Ну и графику тоже. Впрочем, ее можете оценить сами.



Но я, знаете ли, не очень доверяю этим превьюшным обещаниям. Как-то сомневаюсь. Впрочем, я всегда сомневаюсь. Хотя, в данном конкретном случае, почему-то так хочется верить в успех этого интересного проекта... а то опять, неровен час, у разработчиков начнутся проблемы со сном. И снова на соседней снизу будут проливаться потоки горьких программистских слез.

Николай Барышников

Drakan

Жанр RPG
Издатель Psygnosis
Разработчик Surreal Software
Дата выхода Январь 1999
 Windows 95

Совсем недавно компания Psygnosis, не занимавшаяся ранее производством ролевых игр, объявила о создании RPG, проходящей под рабочим названием Drakan. По заявлению разработчиков, данная игра будет "сочетать в себе самое лучшее, известное на сегодняшний день: интригующий сюжет, захватывающие приключения, героические сражения. И все это будет проходить в красочном трехмерном мире, по красоте с которым не сможет сравниться ни одна современная игра". Во время чтения данных строк, открывающих описание к игре, у меня появилось невольное желание одеть шляпу с козырьками для ушей!). Конечно, авторы просто обожают расхваливать свои проекты, но чтобы вот так, да еще и в самом начале работы! Более нескромный анонс даже трудно представить.

Во что играть?

Drakan представляет собой сочетание обычной RPG с последними достижениями жанра 3D action. Такой гибрид, по идее, должен бы приятно удивить почитателей двух перечисленных жанров, так как любители ролевых игр смогут всласть побродить по красочным просторам мира Drakan, а игроки, уважающие молниеносную реакцию и бои в реальном режиме времени, не найдут игру слишком медленной и неинтересной. Что ж, надеюсь, Drakan не постигнет участь печально известной Battlespire, которая показалась любителям action слишком статичной, а фанаты RPG отвергли ее, в свою очередь, за излишнюю суматошность.

Сюжет игры выглядит следующим образом: вам придется выступить в роли воительницы по имени Rynn, сражающейся с волшебником Kulrik'om, который, разумеется, задумал погрузить весь мир в пучину

вечного мрака. Звучит не особо привлекательно, стандартные сражения с подлыми злодеями уже несколько поднадоели. Хотя присутствует и необычный элемент: у Rynn, в ее нелегкой миссии, есть неплохой помощник — огромный, зубастый и, разумеется, огнедышащий дракон Arokh. Но, несмотря на острые зубы и достойную температуру дыхания этого чешуйчатого союзника, вам нужно будет много бегать, прыгать и размахивать мечом, отбиваясь от многочисленных недругов, преследующих вас по земле, воде, воздуху и подземельям. В общем, Rynn — что-то вроде старой доброй Лары из Tomb Raider.

Чтобы не слишком удаляться от канонов жанра ролевых игр, авторы щедро сдобрили свое детище тактическими элементами и сложными задачами, что, по идее, должно сделать Drakan только интереснее.



Как играть?

В Drakan'e используется стандартный вид от третьего лица. Действие игры разворачивается как в воздухе, так и на земле. Вполне очевидно, что в воздухе главным героем будет могучий дракон. Arokh расправляется с любыми встречающимися недругами. В его расположении находятся и еще несколько видов атак, например, ледяное или лавовое дыхание. (Не дракон, а летающая морозильно-нагревательная установка фирмы Philips (заказы принимаются по телефону 100-7562 — Philips — изменим мир к лучшему)).

А во время наземных путешествий вам придется руководить Rynn. Эта дама способна постоять за себя даже в те моменты, когда ее огнедышащий друг отсутствует. В арсенале Rynn находится более пятидесяти видов всевозможного оружия (от

простых копий до двуручных мечей и "утренних звезд"). Вам также пригодится магия, способная как оградить главную героиню от недружественных заклятий, так и испепелить орды атакующих монстров.

Разработчики обещают нам, что движения бесстрашной воительницы (их около 150) будут максимально приближены к реальным, для чего разрабатывается новая анимационная технология. Rynn сможет лазить по лестницам, скользить по наклонным поверхностям, плавать и выполнять различные акробатические кульбиты.

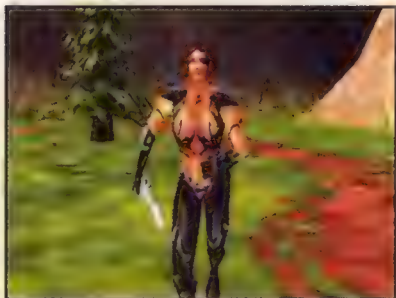
Итак, "сладкой парочке" предстоит пройти четырнадцать уровней, расположенных в пяти различных мирах. Передвигаться можно в любом направлении и любым способом, а выбор направления и способа (пешком либо на драконе) — это уже ваша задача.

Пиксели, воксели

Каждый из пяти миров не будет походить на остальные. Точно так же и создания, населяющие один мир, не будут похожи на обитателей других. Анимация всех персонажей игры основана на новейшей технологии, носящей труднопроизносимое название advanced single-skin animation, что, по словам программистов проекта, должно вывести игру на качественно новый уровень реализма. Для создания окружающей среды используется "уровневая" технология, позволяющая без потери качества переключаться между режимами полетов и наземных исследований. Проще говоря, если вы со спины дракона заметите пещеру, то сможете подлететь к ней, слезть с чешуйчатого спутника и смело отправиться на спелеологические исследования. К сожалению, для получения полного представления об игре придется срочно сбежать в магазин за Pentium233, 32 мегабайтами оперативной памяти и 3D акселератором второго поколения, например, Voodoo 2.

Итого

Что же мы в итоге имеем? С одной стороны, кучу заманчивых обещаний, которым уже давно никто безоговорочно не верит. С другой стороны, скрины выглядят достаточно неплохо. Плюс к этому, пока еще не часто на рынке появляются удачные гибриды ролевых игр с 3D action, так как обычно вторая компонента такого "смешения" неизменно перевешивает, что превращает игру в стандартную "стрелялку", лишь слегка отягощенную парой элементиков, взятых из RPG.





Жанр RPG
Издатель Eidos Interactive
Разработчик Cinematix
Дата выхода третий квартал 1998
 Windows 95

Да, все-таки прошли времена, когда игры делались энтузиастами-программистами исключительно во время обеденных перерывов. И, несмотря на то, что по-прежнему время от времени появляются абсолютно бездарные игры, радующие лишь авторов, канули в лето дешевые сценарии и слабо детализированные игровые миры. Все чаще нам предоставляется возможность сделать что-нибудь "адакое" в рамках привычной темы борьбы добра со злом.

Вот и Revenant перенесет вас на остров Ahkullon, издревле известный своими чудесными пейзажами и звериной жестокостью жителей.

Умершего воина, жившего еще "в золотые" времена, — оживает правитель некоторого государства, образованного после распада империи. Сперва Locke не помнит абсолютно ничего, но с каждым днем память постепенно начинает к нему возвращаться, а с ней возвращаются и все навыки, боевые умения и магические способности. После того, как еще недавно спокойно лежавший в могиле воин обретет былое могущество, его ждет благородная миссия — некие злодеи похитили единственную дочь правителя. Но постепенно, все глубже вникая в суть проблемы, главный герой понимает, что за похищением стоит нечто большее, чем преступный замысел или жажда наживы. И совсем не случайно из могилы восстал именно Locke, а не кто-то другой. Да и украденная девушка далеко не "принцесса на горошине": судьба мира Revenant находится в ее руках.

Глаза и уши

Основой любой игры, как бы ни был интересен ее сюжет, какие бы супермодные замыслы не лежали в ее основе, все же остаются добротная графика и качественное (по крайней мере, не раздражающее) звуковое оформление. Поэтому компания Cinematix уделяет оформительской стороне дела не меньшее внимание, чем написанию сценария. По заявлению разработчиков, Revenant будет сочетать в себе двухмерный пейзаж с полностью трехмерными персонажами. Авторы гордятся своей новой системой, позволяющей объединить двухмерную среду со многими возможностями 3D-изометрии. Проще говоря, игра будет выглядеть почти как Diablo, только освещение делается совсем иначе. Если быть точнее, то и в системе освещения за-

ложены сразу две различных модели: первая — многоцветное статическое освещение "окружающей среды", вторая — динамическое освещение главного персонажа, держащего в руке горящий факел или пользующегося магией. Для создания более красочной атмосферы прорабатываются такие специальные эффекты, как смена дня и ночи, игра солнечных бликов, мерцание луны. Основным принципом разрабатываемой системы освещения является то, что предметы становятся не просто более яркими или темными, а то, что местность подсвечивается "пиксель за пикселем". По словам главного программиста, данная модель очень неплохо смотрится в сочетании с гладким скроллингом.

Камо грядеши

Как и заведено, основой практически любой RPG является решение некоторой глобальной задачи, для чего игрокам придется как следует побродить по бескрайним просторам некоей страны, мира и т. д. В Revenant'e вам также нужно будет потратить немало часов на исследование полных кипучей жизнью городов, дремучих лесов, плоских, как стол, равнин, берегов глубоких рек, мрачных пещер, неприступных замков, зловещих подземелий и заброшенных руин. Во время странствий вы пообщаетесь с различными персонажами, решите хитроумные задачки, подеретесь со странными существами, найдете множество полезных предметов, обучитесь новым боевым приемам и магическим заклинаниям. Но, как и в Diablo, авторы не стали отягощать игроков длительными диалогами и неторопливыми монологами, поисками ненужных вещей и бестолковым дерганьем переключателей. Поэтому упор делается на исследование, сражения и поиск все более мощного оружия, доспехов и артефактов, без которых бывалый приключенец даже за мо-локом не пойдет.

По идее, игра должна быть очень большой — остров, являющийся основой карты, можно пройти, двигаясь все время в одном направлении, примерно за десять минут. На острове находится пять особых зон или уровней, которые можно проходить в любом порядке. Каждая такая зона разбита на несколько более мелких подуровней. Итак, остров разделен на следующие территории: горный и западный остров, пещеры, разрушенный монастырь и восточный остров, катакомбы и земли святилища, а также — непроходимый лабиринт, являющийся



Данным самым на острове существовала великая империя, от которой на сегодняшний день остались лишь беспрестанно воюющие друг с другом отдельные государства. Сможете ли вы изменить судьбу этого мира, вернуть ему утраченную гармонию и мирное существование?

Решать данную проблему придется, играя роль Locke D'Averam'a или Revenant'a (наиболее близкий перевод с английского — призрак; человек, вернувшийся после долгого отсутствия). Итак, вас — давно

местом финальной схватки. На каждом уровне вам повстречаются как банальные переключатели, потайные двери, прижимные плиты, так и особые ловушки, персонажи и задачи. Лабиринты подземелий не будут располагаться в одной плоскости, к которой словно "приклеились" разработчики многих игр. Несмотря на то, что в Revenant'e не будет спусков и подъемов, вертикальности осуществляется введением лестниц и шахт. Часто для спуска вниз на следующие подуровни вам придется манипулировать странными аппаратами и решать задачи, требующие проявления хотя бы основ логического мышления.

Ну, кто на меня?

Разумеется, во время поисков ответов на извечные вопросы, волнующие любого игрока (Пройти или не пройти — вот в чем вопрос!), вы повстречаетесь с большим количеством различных существ с повышенным уровнем когтистости и клыкастости, явно не страдающих от избытка хороших манер и не имеющих выпускного диплома школы благородных девиц. Все монстры и персонажи нарисованы при использовании полигонов, что делает возможным применение 3Dfx технологий. Нам уже сегодня обещают, что любой персонаж или монстр сможет предпринимать многочисленные действия, варьирующиеся от банальных прыжков и размахивания оружием до хитроумных маневров уклонения, изящных блоков и коварных ударов. Кроме этого, практически у каждого создания будет свой стиль походки, ползания или полета, свои особые жесты, типа почесывания головы или шевеления хвостом. Большая часть таких необычных движений основывается на технологии "motion capture", что, в принципе, должно придать игре еще больший уровень реализма.

Естественно (как всегда), нам обещан небывалый компьютерный интеллект, контролирующий всех монстров. Например, маленькие и незаметные создания будут прятаться по углам и неожиданно нападать всем скопом. А одиночные монстры попытаются заманить вас в помещение, до потолка забитое их собратьями и друзьями. Что ж, если так будет на самом деле — хорошо, только слишком часто подобные заявления оказываются, мягко говоря, не совсем точными.

Система сражений подразумевает полное отсутствие какой-либо пошаговости, столь милой любителям RPG, хотя и чистой аркадой иг-

ру не назовешь. Все происходящее зависит от характеристик героя, его вооружения, доспехов и магических навыков. Авторы планируют ввести достаточно большое количество оружия всевозможных типов (мечи, топоры, дубины, луки и т. д.). Каждое оружие оказывает различное воздействие на объект нападения; например, скелета проще бить дубиной, чем колоть мечом и утыкивать стрелами (кто бы мог подумать :)). Но, несмотря на большую схожесть все с тем же Diablo, бой сделан совершенно по-другому, что вызывает немалый интерес. Управление сражением специально пишется под клавиатуру и жоурад, хотя мышка тоже пригодится, например, для прицеливания при стрельбе из лука. Драки будут похожи на стандартное "мордобитие" вроде Mortal Kombat. У каждого монстра есть определенный набор защитных и атакующих действий. В свою очередь, по мере продвижения по сюжетной линии, Locke сможет научиться все более сложным боевым премудростям, включая атаки "в прыж-

ку заклятий" положены маленькие драгоценные камушки, называемые талисманами, которые будут изредка попадаться по дороге. Волшебство творится путем применения этих талисманов, причем различные комбинации откроют доступ к новым, более мощным заклятиям. Разработчики категорично обещают, что магия понравится игрокам, как с точки зрения полезности, так и графическим оформлением.



Ну-с, сыграем?

Revenant рассчитан не только на однопользовательскую игру. В многопользовательской нам будут доступны два режима — кооперативная игра и deathmatch, для которого пишутся особые карты, ловушки и задания. Специально для любителей multiplayer, в дополнение к Locke, подготовлены еще три персонажа, отличающихся друг от друга специфическим набором умений и характеристик. В дальнейшем планируется создание patch'ов с новыми лабиринтами, предметами и героями. Более конкретной информации на сегодняшний день пока нет (кроме того, что играть в multiplayer можно по локальной сети и Интернет), но хотелось бы надеяться на альтруизм издателей и открытие бесплатных серверов.

Напоследок

На данный момент еще трудно выделить зерна от плевел и однозначно сказать, удачный это проект или нет, хотя кое-какие интересные моменты в бесконечных превьюшных обещаниях проглядывают.

Ну и будет, по крайней мере, интересно поглядеть, что же это за новый подход к ведению сражений, ранее не применявшийся в ролевых играх. Впрочем, изначально выход игры намечался на Рождество 1997 года, а теперь он отложен на осень 1998. Значит, не все в порядке в доме Облонских, есть еще "мусор в избе"



ке" и суперприемы, слишком частое использование которых приведет к усталости персонажа. Идея, на мой взгляд, конечно интересная, но здесь можно перестараться и превратить игру в аркаду.

Каждый удачный удар наносит противнику определенный вред, вычисляемый по формуле, учитывающей несколько факторов, основными из которых являются: тип оружия, боевые навыки, общий уровень опытности. То есть, бой в значительной мере зависит от ролевых аспектов, хотя, подозреваю, профессионалы "файтингов" скажут свое веское слово, запалив какого-нибудь дракона, располагая всего лишь перочинным ножиком и кожаным доспехом.

Кроме всевозможных смертоносных приемов, вы также сможете воспользоваться и не менее многочисленными заклинаниями. В осно-

Аллоды

Часть 2

Повелитель душ

Жанр RPG/Тактическая стратегия
Издатель 1С (www.1c.ru)
Разработчик Nival Entertainment (www.nival.com)
Срок выхода Зима 1998 года
Windows 95

По секрету всему свету

О готовящемся продолжении "Аллодов" стало известно уже пару месяцев назад, однако конкретные планы волшебников из "Нивала" в отношении второй части оставались для большинства тайной за семью печатями. Что ж, думаю, пришло время приоткрыть завесу таинственности и слегка осветить данный проект. Тем более что благодаря обстоятельному разговору с разработчиками и полученной эксклюзивной информации, у нас мало-помалу сложилось отчетливое представление о концепции проекта.

Так завещал великий Данас

Первая часть заканчивается тем, что небольшой отряд героев, благополучно преодолев массу трудностей и пролив немало вражьей крови, освобождает Великого мага, а затем уничтожает зловредного Демона. В благодарности Скракан дарит персонажам свободу путешествий между аллодами — островами в астральной сущности. Как те решили воспользоваться своей при-

вилегией, никому неизвестно, но с тех пор о них не было ни слуху, ни духу.

Прошло сто лет, и в сознании людей победители Демона становятся легендарными личностями, к которым относятся как к полубогам. В Плагате все спокойно, великий маг по-прежнему жив и здоров, а Умойру почти не угрожает опасность. "Почти", потому что Скракан чувствует какую-то неясную опасность, исходящую с одного из отдаленных аллодов. Не будучи в силах покинуть остров, маг ищет героев, которые отправятся навстречу новым приключениям и испытаниям. По всей видимости, им предстоит выяснить последствия опасных экспериментов, проводимых Кадаганскими чародеями, издавна являющимися с темными силами, и, по возможности, помочь Канийской империи образумить беспокойного соседа.... Такова, вкратце, сюжетная завязка второй части Аллодов. Действие игры начинается на Умойре (да здравствует старый добрый Плагат!), а затем приключенцы отправляются на

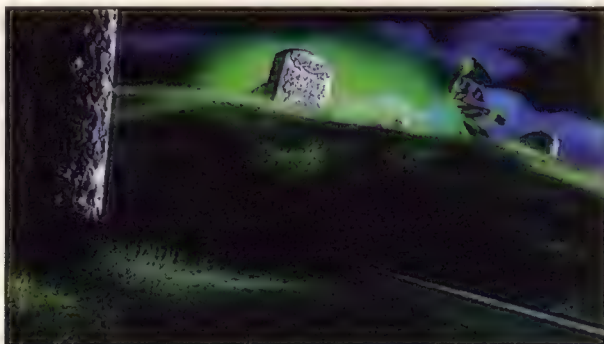
подвиги в не исследованные ранее земли. Где, кстати, посетят два новых города, с очень непривычным внешним видом. Например, поселение друидов с домами-деревьями и таверной, в которой толстого бармена заменит изящная друидка. Разработчики обещают, что в городах игроку представится возможность поговорить со снующими туда-сюда прохожими, да и наемники приобретут несколько иной статус, став не просто пушечным мясом, а полноценными персонажами, желающими и денег за-

Кирилл Шитарев
ака Василь Быков



работать, и выжить в схватке с монстрами. Только не подумайте, что наемники — обязательно люди, ведь сообразительные герои готовы оплатить услуги и нелюдей, хотя обычно такого рода "союзники" будут доступны далеко не в каждой миссии.

Система персонажей останется неизменной: воин или маг, мужчи-



на либо женщина. Тем не менее, действующие лица поменяются, проверенные в боях "старички" уйдут на заслуженный отдых, давая возможность молодым и неопытным бойцам проявить свои творческие навыки в благородном деле уничтожения вредоносных созданий. Иными словами, разработчики сознательно отказались от переноса партии из одной части "Аллодов" в другую, дабы не нарушать баланс сил, и дать игроку снова пройти столь сладкий путь развития героев "из грязи в князи". Что интересно: для увеличения ролевого духа игры, "Нивал" прикладывает все возможные усилия в деле проработки характеров персонажей, мотивов их поведения — в общем, всего того, что входит в понятие индивидуальности.

Пару слов о сценарии. Он станет по-настоящему разветвленным, по крайней мере, вариантов прохождения игры будет больше одно-



го. Также предполагается взаимосвязь между действиями героя и предлагаемыми ему миссиями. Более того, если отряд совершит какой-нибудь неблаговидный поступок во время выполнения задания, то вполне вероятно, что при возвращении в город вы не сможете поговорить с важной персоной или купить ценный артефакт.

Пришло время новых монстров

В зверинце мира Аллодов ожидается существенное пополнение. Столь любимые всеми орки поднабрались ума-разума и даже выдвинули из своих рядов своего рода элиту — орочьих шаманов. Однако, помимо невиданных ранее подвидов уже известных тварей, планируется появление совершенно новых типов монстров. На данный момент подробностей еще не много, но кое-что известно уже сейчас. Во-первых, героям придется иметь дело с отрядами наводящих сверхъестественный ужас скелетов и гниющих зомби, ведомыми практикующими черную магию некромантами. А во-вторых, приключения встретятся с загадочными подземными обитателями. Разговор о новых монстрах вплотную затрагивает такую серьезную тему, как волшебство врагов. Тут все логично — появились особые сферы магии, отражающие изменения в «кадровом составе» противников. Загибайте пальцы: друидическая и орочья магия плюс некромантия. И это еще не все... Если разработчики не подведут, то в колдовском арсенале наших подопечных окажется целый кладезь новых магических штучек, способных порадовать даже самого тонкого ценителя. Такое внимание к магии легко объяснить — обширная коллекция заклятий значительно украсит любую RPG. Обновится и арсенал, добавятся новые виды доспехов и зелий, а также «уникальные сценарийные предметы», то есть вещи, необходимые для выполнения различных заданий.

Понемногу обо всем

Движок останется от первой части, правда, в несколько переработанном варианте. Все дело в том, что изначально «энджин» создавался «на вырост», то есть более технологически мощным, чем это требовалось. В свою очередь, произведенные программистами дора-

ботки в движке позволят незадействованным ранее возможностям проявить себя в полной мере. Продолжение станет ощутимо красивей своего прародителя... Так, герои побродят по новым ландшафтам, призванным отражать климатические условия той или иной местности; насмотрятся на диковинные здания и сооружения, посидят в тени деревьев с непривычным для человеческого глаза цветом листвы.

Музыка. Музыкальные темы будут во многом зависеть от



ситуации: в страшном, заброшенном храме зазвучат тревожные мелодии, а на красочной поляне, залитой солнцем — спокойные и безмятежные.

Интерфейс. Благодаря отсутствию необходимости с нуля создавать новый движок, авторы уделяют большее внимание тем вещам, которые сильно влияют на общую играбельность проекта. Интерфейс — не исключение, он также подвергнется доработке. На мой взгляд, наиболее важным изменением станет увеличение количества клавиш для быстрого применения магии. Ведь, судя по всему, магические баталии будут нешуточными...

В принципе, перечислять ожидаемые новшества можно довольно долго. Это вам и усовершенствованная модель AI, и новые высококачественные видеоролики, и переработанная система многопользовательской игры. Радостная новость для любителей «мультиплея»: продолжение, как самостоятельный проект, позволит вам пользоваться выделенным Интернет-сервером. А чтобы сделать набор карт еще более разнообразным, разработчики призывают игроков отвлекаться от повседневных дел и скачать выложенную на веб-сайте «Нивала» облегченную версию редактора уровней. Авторы наиболее необычных и интересных во всех отношениях

уровней будут награждены ценными призами. Причем принимаются не только карты, сработанные с помощью редактора, но и их эскизы на обычном листке бумаги. Теперь сообщу еще одну официальную новость. В целях развития легального рынка, «Нивалом» подписан договор с 1С, в котором черным по белому написано, что все легальные пользователи Аллодов смогут купить продолжение по половинной стоимости. Те же, кто купил пиратские Аллоды, будут покупать вторую часть по полной цене. Вот так вот, господа пираты.

Не собирая камни

Время подводить итоги еще не пришло, однако увиденное и услышанное позволяет уже сейчас сделать некоторые далеко идущие выводы. Надеемся, что если все вышеупомянутые инновации будут успешно воплощены в жизнь, то мы с вами получим в подарок на Рождество нечто большее, чем просто хорошую ролевою игру с элементами стратегии.



Князь

Легенды лесной страны

Издатель 1C (www.1c.ru)
Разработчик 1C
Дата выхода не объявлена
Windows 95

С каким упоением мы играем в западные ролевые игры. Наизусть знаем историю появления орков и гоблинов, не пасуем перед грифонами и химерами, разбираемся во всех видах и семействах драконов. А не задумывались ли вы когда-нибудь о том, что и Русь знавала сотни видов различных мифических существ, некоторые из которых были не слабее пресловутых драконов и гидр. Слышали ли вы хоть раз о монстре, носящем загадочное название «юстрица»? Если не слышали, то теперь у вас появилась уникальная возможность стать докой в древнеславянской мифологии, познакомиться с культурой Византии и разобраться в мотивах поведения бесстрашных берсерков-викингов. Мы уже не раз поиграли за остроухих эльфов, добрых паладинов, могущественных магов и прямолинейных гномов. Не пришла ли пора почувствовать зов крови и прожить несколько часов в шкуре наших далеких предков?

В тридесатом царстве...

Давным-давно, когда на Земле господствовали Титаны, одним из самых могущественных кланов считался Северный клан. Он обладал множеством грозных магических предметов, одним из которых был браслет «Владыка». Этот древний предмет,

доставшийся Титанам еще от Пра-родителей, давал его обладателю полный контроль над сознанием смертных.

В период своего заката, в надежде на будущее возрождение клана, Титаны спрятали браслет на болотах, возле которых впоследствии поселилось одно из племен смертных. Этим племенем были наши предки — славяне. Там же, на болоте, Титаны оставили и одного из своих Драконов, дабы он охранял этот артефакт и не подпускал к нему простых людей. Титаны назначили Ара (бывшего наполовину смертным, наполовину титаном) хранителем браслета. Также они оставили Ару амулет, который позволял контролировать Дракона. Много тысяч лет спустя вечные враги Северного клана Желтые Собаки Пустыни, посланники сил хаоса и разрушения,

вию викингу Сигурду. А третью часть ястреб унес славянскому герою Всеславу.

Получив часть амулета, Михаил сразу почуял недоброе. Он понял, что с Аром случилось что-то непоправимое, и что судьба Владыки теперь зависит только от него. Он нанялся охранником в купеческий обоз и отправился в земли Славян. Вторая часть амулета, как и положено, попала в руки Сигурда. Но природное добродушие и болтливость сослужили старому воину плохую службу. В один из вечеров викинг Харальд напоил Сигурда и выведал у него секрет амулета. Под покровом ночи Харальд подло убил Сигурда и завладел второй частью амулета. На следующее утро после убийства подлый преступник присоединился к воинам, которые отправлялись в великий поход на Славян. Под именем Харальда скрывался Драгомир — один из воинов враждебного клана. Третьего ястреба на пути к лагерю Всеслава сбила стрела Одинокого Волка, который уже давно обосновался в лесу у болот, поджидая того, кто придет за браслетом. Волк был последним представителем одного из небольших кланов, и с помощью «Владыки» он рассчитывал возродить свой клан и основать мощное государство на земле Славян.

Через два месяца пути трех потомков великих Титанов пересеклись на славянской земле...

И стыла кровь в жилах

Перед началом игры вам будет предложено выбирать один из трех имеющихся типов персонажей (охотник, воин, торговец). После выбора вы сможете, в разумных пределах, отрегулировать характеристики героя: например, за счет уменьшения Харизмы

добавить ему Силы или увеличить Мастерство владения тем или иным оружием. Следует учитывать, что максимально эффективными будут следующие сочетания: боец-викинг, охотник-славянин, торговец-византиец. Поэтому не стоит пытаться усреднять параметры персонажа, гораздо лучше «выжать» максимум из его природных наклонностей и способностей.

Действие игры происходит на небольшой территории, на которой расположились девять славянских поселений и пять лагерей викингов. Кроме славян и викингов на этой же



околожили отряд Ара в песках у Великих Пирамид. Завязалась смертельная схватка. Силы врагов значительно превосходили отряд Ара, который состоял из одних только смертных. Ар понял, что шансов уцелеть у него нет. Чтобы Амулет Дракона не достался врагам, Ар разделил его на три части и послал их с верными ястребами трем друзьям.

Первого ястреба послал Ар к своему самому старому и верному другу византийцу Михаилу. Вторую часть амулета он отправил в Скандина-

территории также находится торговый пост византийских торговцев. Игровая карта делится на зоны, точная топология пока неизвестна. Точнее, прототип игрового мира существует, но он может поменяться в процессе отладки. В каждый момент в памяти компьютера находится только та зона, по которой путешествует главный герой. При переходе на новый участок его карта будет подгружаться с носителя. Уже сейчас известно, что кроме обычных территорий авторы введут в игру и некоторые особенные. Например, остров, на котором хранится искомый амулет или специальную зону, куда вас по сценарию телепортируют волхвы (древнеславянский эквивалент магов) для выполнения некоего важного задания.

Через некоторое время после начала игры вы попадете в первое поселение и встретите первых людей. Теперь вам предстоит доказать всем, что вы умнее, сильнее и проворнее, добиться авторитета и признания. Для этого вам придется исследовать дремучие леса и мрачные пещеры, общаться с различными персонажами, искать различные полезные предметы и набираться опыта ...

В процессе игры различные NPC предложат игроку всевозможные задания, по выполнению которых он сможет увеличить показатель Харизмы, узнать какую-либо информацию или просто заработать немного денег, которые можно потратить как на наем солдат, так и на покупку оружия и доспехов. Кстати, в отличие от многих ролевых игр, оружие и броня в «Князе» будут ломаться. А починкой данных предметов занимаются кузнецы. Предмет, израсходовавший запас durability, как и в Diablo, исчезает.

Помимо этого, главному герою придется, время от времени, вступать в непосредственные поединки с различными монстрами, не говоря уже о том, что два непосредственных противника постараются, в свою очередь, уничтожить вашего героя и отобрать, принадлежащую ему, часть амулета. Главным отличием от стандартных ролевых игр стала возможность непосредственного управления целыми отрядами дружественных персонажей, которые могут не только сражаться на вашей стороне, но и строить различные сооружения. Примечательным является также и то, что любой персонаж в «Князе», даже последняя собака, обладает неким эквивален-

том индивидуальности. События в игре происходят, как в связи с действиями главного героя, так и сами по себе. Например, один крестьянин может сообщить другому некоторую новость, тот передаст ее дальше. В процессе передачи таких сообщений может проявиться принцип «испорченного телефона» и десятый собеседник получит совершенно искаженную информацию.

Как уже было сказано, в игре присутствуют три основных стороны: славяне, викинги и византийцы, каждая



из которых имеет свои разновидности персонажей, строений и артефактов. Помимо этого в мире могут быть создания, не принадлежащие ни одной из рас, да и вообще не имеющие никакого отношения к человеческой расе: волки, духи, нежить и т.д.

Большим плюсом «Князя» является псевдонелинейность сюжета. То есть, по окончании игры вам стоит попробовать поиграть за персонажа другой расы или класса. При каждом последующем запуске игры герой попадает в несколько иной мир, так как начальные условия будут задаваться случайным образом, естественно в определенных рамках, накладываемых сценарием.

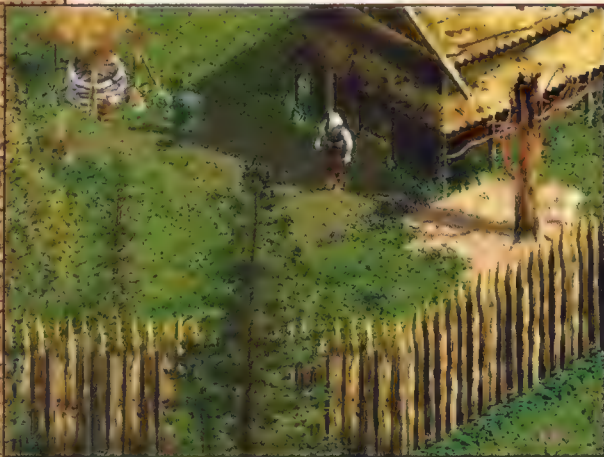
В каждой новой игре вы сможете попробовать совершенно иную линию поведения. Однако практически невозможно пройти игру, используя исключительно деструктивный подход. Если игрок будет убивать на своем пути все, что движется, то рано или поздно он настроит против себя всех, а это равносильно самоубийству. Людской ресурс в «Князе» один из самых главных, так как «человеки» не имеют возможности плодиться как кролики. Поэтому гораздо выгоднее подружиться с жителями

какой-либо деревни, выполнив небольшой квестик, чем подчинить их силой оружия, вырезав половину населения. От числа людей также зависит и скорость постройки различных сооружений, так что не стоит рассматривать потенциальную рабочую силу в качестве пушечного мяса. А то, что строить разнообразные строения придется, можете быть уверены. Без магазина, харчевни, домика знахаря и школы боевых искусств вы долго не протянете. И если без первых двух строений обойтись еще можно,

то знахарь окажется более чем полезным. Например, если ваш персонаж серьезно ранен, то сам по себе он лечиться не будет. Данный уровень реализма только украшает игру, так как часть интереса пропадает, если знаешь, что даже в состоянии глубокой комы можно поспать пару часиков, и все пройдет.

Школа боевых искусств используется для повышения военных умений жителей деревни. Изначально большая часть крестьян практически не владеет боевыми навыками, что делает их применение на поле брани пустой тратой ресурсов. А после постройки школы их мастерство начнет постепенно рас-





ти, пока не дойдет до определенного уровня. Следующим важным строением является мост — без него вы не сможете попасть на некоторые участки карты.

В «Князе» практически не будет магии, как таковой. Ее призваны заменить различные амулеты и волшебное оружие (меч-кладенец и прочее). Большая часть магических артефактов будет как увеличивать некоторые атрибуты, так и уменьшать какие-то другие. То есть, далеко не каждый из найденных оберегов окажется полезным данному классу персонажа. Зато он придется как раз впору другому. Кстати любой предмет (доспехи, оружие, амулеты и т.д.) можно надеть на любого члена группы. Несмотря на то, что собрать игрока по оружию достаточно большие индивидуалисты, их экипировкой предстоит заниматься вам.

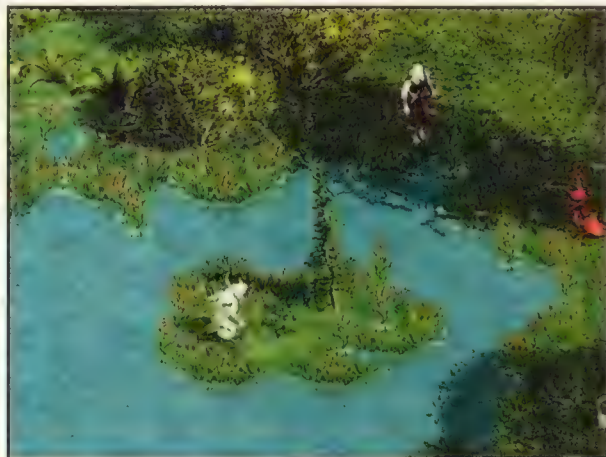
Ролевая система пока еще находится в стадии разработки, поэтому возможны перемены. Пока планируется использование experience points, которые персонаж получит за убийство монстров и выполнение квестов. Опыт можно потратить на увеличение различных характеристик и навыков. При определенных величинах всех атри-

бутов герой перейдет на следующий уровень опытности. Интересно, что процесс прокачки «оруженосцев» тоже находится в руках игрока. То есть повышать характеристики бойцов можно вручную, хотя планируется введение и алгоритма автоматического развития подконтрольных NPC.

Практически любой разработчик любит говорить о совершенно новом, продвинутом AI монстров. Пока я ничего конкретного из данной области не видел, но скажу, что над данной задачей бьется профессиональный математик, который в свое время занимался разработкой крупномасштабных военных операций, типа уничтожения США за несколько часов. Звучит внушительно — посмотрим, что будет на самом деле.

Очи черные

Графика в игре смотрится весьма и весьма недурно. Все персонажи до-



статочно крупные и прорисованы очень детально. Некоторые монстры больше похожи на профессиональных фотомodelей, чем на смертельно опасных врагов. Пейзаж радует взгляд яркими красками, на изумрудной травке так и хочется поваляться, а тень, отбрасываемая многочисленными деревьями, так и приглашает остановиться на минутку и прилечь, наслаждаясь прохладой. Отлично нарисованы здания, пламя вообще вызывает приступы восторга. Главный герой смотрится весьма представительно, за таким

люди действительно пойдут на смерть.

Игра будет снабжена красивыми вступительным и финальным 3D — роликами. Более конкретно об этом говорить пока еще рано. О звуковом оформлении на данный момент вообще ничего сказать не могу — все-таки проект находится только в стадии альфа версии. Но уже сегодня явно виден большой потенциал игры. Хотя я не очень люблю давать прогнозы, так как в нашем мире нет стабильных вещей, рискну высказать следующее предположение. Если «Князь» будет обладать, помимо всего прочего, хорошей играбельностью, его ждет большое будущее или любовь пользователей.

Кроме этого авторы предполагают снабдить «Князя» конструктором карт, который позволит пользователем создавать свои миссии, как для одиночной игры, так и для многопользовательской. Конструктор делается еще и для того, чтобы разработчики могли через некоторое время после выхода игры порадовать нас набором дополнительных миссий или аддоном.

Без дифирамбов

Я никогда не иду по пути «раздачи авансов», так как не люблю краснеть, если мои прогнозы не оправдываются. Но в данном случае все же рискну высказать предположение, что, если ничего экстраординарного не случится, «Князь» должен получиться интересным и не подвергнется обструкции со стороны игроков. Увиденное мной (практически полностью собранная альфа версия, а не голые скриншоты) только подтверждает эти слова. Уж больно сильно душа просит качественной ролевой игры, с гордостью носящей на коробке штамп «Сделано в России».



Николай Барышников

Полная труба

Жанр Квест
Издатель не объявлен
Разработчик Nikita Ltd
Дата выхода лето 1998
Windows 95

Квесты бывают разные: бывают мультипликационные и не очень мультипликационные, 1D, 2D и 3D, интересные и не очень, сложные и простые. В каких-то квестах есть лихо закрученный сюжет, какие-то таким похвастаться не могут. А еще бывают квесты “дурные” (не в плохом смысле этого слова) и непонятные, но в то же время веселые и прикольные. К такой категории можно отнести и описываемую игрушку.

Свет в конце тоннеля

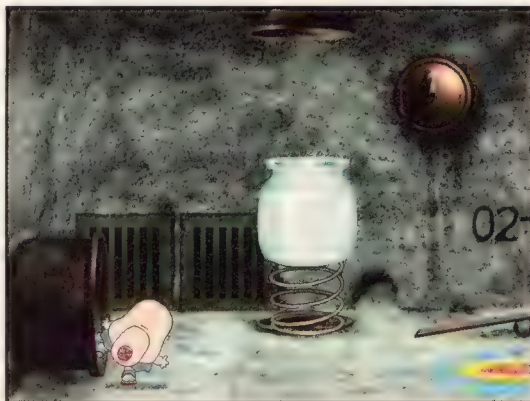
Нам не совсем понятно было, что (или кто) явилось основой данной игрушки. Может быть, “Полная труба” каким-то образом связана с одним из многочисленных мультфильмов? Но определить, к какому именно принадлежит данное творения, я затрудняюсь, по той простой причине, что таких мультфильмов несколько (из наиболее известных стоит отметить “Балеро”, “Пять четвертей”, “Сельская школа”...). Потому что-то конкретное о сюжете и сценарии сообщить не могу. Главным героем игры является смешной, необычной формы человечек, а может, и не человек вовсе. Назовем его просто Существом. Так вот, в самом начале Существо нехотя вылезает из трубы, не имеющей начала — точнее, она просто исчезает в стенке. После этого на обозрение игроющему предстает некая комната, находящаяся, по всей видимости, в глубинах канализационной инфраструктуры.

Смысл его появления, как, впрочем, и его конечная цель, так и остались для нас неопределенными. Тем не менее, он подчиняется вашим командам, хотя не всегда можно заранее предугадать последствия его действий. Если он и залезает куда-нибудь, то не всегда удастся предсказать — сделает ли он чего путное или же просто шлепнется на “четыре точки” и будет близорукно озирается по сторонам.

Кроме управления этим смешным Созданием, можно воздействовать и на “окружающую среду”. Это означает, что время от времени вам

встретятся не менее непонятные и загадочные, чем сам главный герой, предметы в виде трехлитровых банок на пружине, красных кнопок, “саммонировующих” неясного вида руки, и прочее.

В данной демонстрационной версии присутствует всего один уровень, но даже он вызвал бурную реакцию сотрудников редакции. Кто-то восхищенно заахал, кто-то заявил: “Психоделика это все, психоделика!”. Пожалуй, соглашусь с последним высказыванием — так просто и не разберешься, что к чему. Оказывается надо, пока не пробьет двенадцать, — на стенке есть ча-



сы — закинуть в банку трех неясных человечков бледного вида. Причем закидывание происходит следующим образом. Они по одному выходят из отверстия, напоминающего мышиную норку, проходят по доске, лежащей на валике, и скрываются в такой же норке. Около доски есть лестница: так вот, главного героя надо посадить на лестницу на определенной высоте, чтобы в нужный момент он спрыгнул на доску. Если расчет верен, человечек взлетит в воздух и приземлится уже в банке. Как только в емкости окажутся сразу три таких оболтуса, из трубы вылезет рука и поднимет банку, тем самым открыв вам проход на следующий уровень.

Если же в банке окажется только один челове-

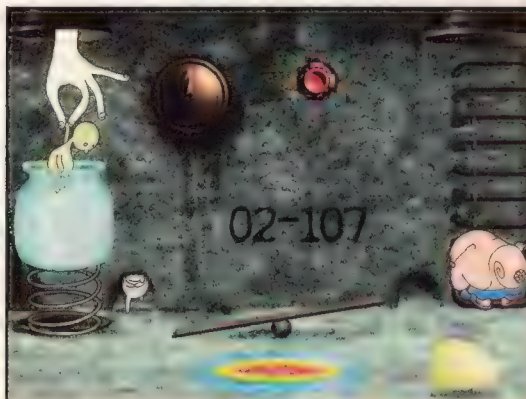
чек, то, после его захвата все той же рукой, по экрану начнут бегать какие-то куриные яйца на ножках. В случае, если рука вытащит не трех, а двух ребят — на экране появятся еще более неясные существа, похожие на пауков с бородой.

И вся эта кампания будет без толку бродить по экрану, создавая впечатление еще большего дурдома.

При лунном свете

После получаса закидывания в банку бледнокожих задохликов начинает кружиться голова и теряется информация, расположенная в подкорке головного мозга. Тем не менее, про графику и звук сказать чего-нибудь да надо. Графическое оформление, наверное, стандартно практически для любого мультипликационного квеста. Цветовая палитра подобрана неплохо, нет ядовитых красок — все цвета чисто нездорово-канализационные, да простят меня разработчики. Ибо писать про “Полную трубу” серьезно просто невозможно. Все присутствующие на экране “уродцы” развлекаются и живут своей жизнью. Главный герой в большинстве ситуаций ведет себя нестандартно и смешно. Немного грустно смотреть на них в чем не повинных “доходяг”, которых требуется закидывать в банку — но уж такова их судьба. Звук выглядит, в смысле, слышится нормально — пружинка похожа на пружинку, часы бьют, как старые часы на генеральской даче.

Осталось сделать лишь общий вывод, подвести, так сказать, итоги. Но про данный продукт говорить что-то определенное не удастся по определению. Каждый должен сам определить свое отношение к столь неоднозначному проекту. Когда появится коммерческая версия, посмотрим, может дальше будет лучше (хуже) — не знаю, как правильнее. Но то, что “Полная труба” явно претендует на титул “самой психоделической игры года”, вполне очевидно.



Бармалей-99

Николай Барьшников

Жанр детский квест+аркада
Издатель не объявлен
Разработчик Nikita Ltd (www.nikita.ru)
Дата выхода лето 1998
Windows95

В скором времени компания Никита собирается выпустить целый букет игр различных жанров. В основном это будут мультипликационные квесты, но ожидается выход и таких игрушек как “Железная стратегия”, “Шестое измерение”. И если первая — это что-то вроде 3D action+стратегия, наподобие MechWarriors, то “Шестое измерение” — весьма забавный проект, в котором игроку предстоит вжиться в “шкуру” обыкновенной пчелки.

Новые приключения

Игра “Бармалей-99” все-таки, на наш взгляд, ориентирована чисто на детскую аудиторию, до сих пор с удовольствием смотрящую мультфильм “Приключения Доктора Айболита”. Несмотря на то, что в основе квеста лежит сюжет мультфильма, это совершенно новые приключения, в которых игроку придется принимать непосредственное участие. В демонстрационной версии, любезно предоставленной “Навигатору” представителями компании Никита, собраны элементы первых (может, и не совсем первых) трех уровней. По ним вполне можно представить себе игру целиком.

Уровень первый представляет собой практически стопроцентную аркаду. Главному герою, маленькому мальчику, едущему верхом на огромном и, вполне возможно, очень свирепом льве, предстоит перепрыгивать через разнообразные препоны и преграды. Препятствиями служат различные кактусы и скальные образования. Преодоление трассы происходит путем перепрыгивания

объектов, мешающих спокойному продвижению вперед. Управление игрой интуитивно понятно и производится простым нажатием левой клавиши мышки. Чем дольше нажатие, тем на большую высоту прыгнет ваш косматый “конь”. Вначале точно рассчитать время прыжка трудно, но после пары-тройки курьезных падений научиться можно. На заднем плане отчетливо видна фигурка злобного бандита, грозно размахивающего различным вооружением. При ваших ошибках, то есть, когда лев “пропахивает” носом просторы африканской саванны или получает кактусом в брюхо при слишком коротком прыжке, бандит несколько продвигается вперед. Насколько нам удалось разобраться, нельзя допустить, чтобы он вас обогнал.

Второй уровень представляет собой некий аналог спортивного симулятора. Маленький мальчик уже передвигается на своих двоих, но буквально через пару экранов натывается на тройку злобных обезьян, кидающихся разнообразными фруктами. Просто так мимо них проскочить не удастся — на вашу голову сразу же обрушивается ураган бананов и апельсинов. Решение задачи оказывается весьма тривиально. Кликаете мышкой на бесхозно валяющуюся на земле палочку. Бравый ребенок подбирает ее и встает в стойку заправского бейсболиста. Теперь, вовремя щелкая мышкой на хрупком тельце главного героя, надо отбивать “снаряды”, подаваемые обезьянами. При удачном стечении обстоятельств все три злодейки бу-

дут сбиты с ветки, и путь расчистится. Но стоит пошевеливаться, сбитые обезьяны через некоторое время вновь залезают на ветку.

Третий и последний уровень вновь представляет собой аркаду, опять зоологического содержания. Через экран от начала этапа, прямо на узком мостике, лежит наглая пантера и не дает вам пройти дальше. Тыкаете на ней и после не совсем внятной беседы (звук в демонстрационной версии отсутствует напроць) догадываетесь, что ее детки расшалились и разбежались по джунглям. Возвращаетесь на исходные позиции, в начало этапа, а там уже прыгают три маленьких пантеренка. Чтобы выловить зверушку, нужно вовремя кликнуть на нее мышкой. Ваш герой совершит изящный кульбит и схватит проказника за шкуру. Пойманного звереныша тащите мамаше и возвращаетесь за оставшимися. Как только все три диких котенка окажутся пойманными, местная “Багира”, грациозно повывендривавшись, освободит проход.

Как все это выглядит

Если рассматривать игру со стороны играбельности и интересности, то для детей, наверное, она покажется неплохой. Аркадные элементы выглядят достаточно простыми, но отнимают некоторое время. К графике особых претензий нет, но и бесшного восторга она не вызывает. Персонажи анимированы достойно, боковой скроллинг вполне “гладкий”. С “бэкграунд” дела обстоят еще лучше — он не плохой, а, пожалуй, даже хороший. Единственный недостаток — все смотрится как-то плосковато, хоть это фактически изначально 1D. Откровенно говоря, видел я демонстрашки и повеселее, и покрасивее, например, “Дача кота Леопольда”.

Про звук сказать просто нечего — проверяли на трех машинах, но так не нашли ни каких-либо звуков, ни музыкальных тем. Верится в то, что все-таки в полной версии игры пользователь услышит “пение джунглей”: щебет птиц, шелест деревьев, рычание хищников, мычание травоядных.

В заключение скажу, что даже по демке видно: получилась добротная детская “развлекаловка-развиваловка”. Хитом она не станет, но и к разряду “ерундовых” ее не отнесешь. Самое главное, что она добрая и симпатичная, и детям наверняка понравится.



Братья Пилоты

Дело о серийном маньяке

Жанр Квест
Издатель 1C (www.1c.ru)
Разработчик Gamos
Дата выхода сентябрь 1998
Windows 95

Совсем недавно я не причислял себя к почитателю жанра “квестов”. Но, тем не менее, решил посмотреть на столь понравившуюся большинству сотрудников редакции игру под названием “Братья Пилоты”. И тут меня “зацепило” по-настоящему. Это вам не King’s Quest или Larry. Это была отличная, веселая игрушка, которая подразумевала не простое кликанье мышью на различных предметах, а получение удовольствия и положительных эмоций от данных действий. Думаю, что со мной согласятся многие, так как только лицензионных копий было продано около двадцати трех тысяч. А не появившись на рынке “Аллоды”, продано было бы еще больше. Про пиратские копии и говорить нечего — вряд ли найдется бывалый геймер, не погонявший “Пилотов”.

Дедукция или Индукция?

Поклонники первой части игры будут обрадованы вдвойне — в сентябре их ждет продолжение, а в следующем году планируется выпуск “Братьев Пилотов 2”. Первоначально компания Gamos планировала выпустить адд-он в апреле, но из-за каких-то проблем дата сдачи была перенесена. Поэтому и произошла некоторая сумятица и несовпадение сроков. Хотя, думаю, истинные поклонники “Пилотов” с радостью примут как адд-он, так и “Пилотов 2”.

В продолжении бывалым детективам придется разгадать не менее громкое преступление. На этот раз сумасшедший котяра по кличке Сумо украл своего собрата по кошачьей породе. Все бы ничего, только Сумо — не простой кот, а маньяк-убийца, который питается не мышами, как все добропорядочные представители этого семейства, а исключительно котами. Быть может, бедный Мышьяк (так зовут похищенного кота) уже в эту минуту сидит в эмалированной кастрюле, а Сумо подсыпает в бульон различные специи и приправы. Братья Пилоты не могут спать спокойно, пока страшный маньяк разгуливает по улицам города. Они отправляются на поиски. Чтобы поймать негодяя,

им придется решить изрядное количество сложных задач, опросить свидетелей, составить фоторобот злоумышленника и, наконец, спасти Мышьяка от возможности стать первым блюдом на праздничном обеде. Сюжет выглядит вполне оригинально, а сцена “суповарения” ну просто умомирительна, так что уже сегодня хочется сорваться на поиски кота, попавшего в беду.

Вторая серия

Продолжение “Братьев Пилотов” не будет сильно отличаться от предыдущей версии игры. Сохранится тот же ракурс, практически не претерпит изменений стиль. Останется прежний интерфейс, подобранные предметы будут появляться в квадратиках, расположенных в нижней части экрана. При помощи этих предметов игрок сможет манипулировать другими, находящимися на текущем экране. Останется система, при которой какое-то конкретное полезное действие будет доступно только одному из сыщиков. Чаще всего “парень в зеленом” будет просто прикалываться и совершать совершенно бесполезные действия. Однако в этом и заключается особый смак, уж очень любопытно он использует совершенно обычные предметы. Кто бы мог подумать, что в маленькую лужицу, вытекшую из прохудившейся батареи, можно погрузиться по самое горло. “Детектив в сером” — интеллектуал почти самого Шерлока Холмса. Его действия строг и размеренны, тем не менее, и они не лишены изрядной доли юмора. Поэтому искренне советую вам лишний раз поэкспериментировать — массу улыбок гарантирую.

Кардинально поменялось цветовое решение, хотя, наверное, большинство игроков этого и не заметит — игра уж очень увлекает, так что о технических сторонах дела даже не думаешь.

По заявлению разработчиков, значительно возрастет количество

аркадно-логических элементов. Например, одним из таких испытаний станет переправа через речку по спинам коров, которые время от времени всплывают, а затем вновь погружаются в воду. Больше всего это напоминает популярную в начале девяностых “Перестройку”, только, вместо прыгания по абстрактным эллипсам, вам придется перебираться с одной коровы на другую. Выглядит эта сцена весьма смешно, хотя на процесс переправы придется убить не один десяток минут, так как закон всплытия коров может поставить в тупик даже профессионалов “Перестройки”.



Так же или лучше?

Мне удалось посмотреть только на два целиком собранных уровня, а также на несколько пустых фоновых картинок. Так что точно ответить на вопрос весьма нелегко. Увиденные уровни выглядят очень смешно, а мелкие детали (вроде портретов “пилотов” на доске “Их разыскивает милиция”) добавляют игре очарования. Как минимум, игра не станет хуже, а так как первую часть можно было оценить на “очень хорошо”, то и продолжение заслуживает сходной оценки.

Графика останется прежней, музыкальные темы (я сужу по тем, которые уже послушал), нареканий вызвать не должны. Остается только добавить, что в игре будет десять уровней, что, конечно, очень немного. Ведь самый большой недостаток первых “Братьев Пилотов” заключался именно в излишней укороченности. Ее можно было пройти где-то за час-полтора, а это несколько обескураживало и вызывало вздохи разочарования: “Как, уже все? А я только в раж вошел!” Собственно, компания Gamos именно поэтому и решила на создание адд-она — дабы умиловить пользователей, недовольных объемом первой части “Пилотов”.

Assault on Turkey Rock

Жанр	Adventure
Издатель	не объявлен
Разработчик	Crimson Productions
Дата выхода	не объявлена
	Windows 95

По заявлению авторов, Assault on Turkey Rock представляет собой ни много, ни мало — “фэнтезийную приключенческую игру, которая перенесет вас в странный мир, где опасность принимает самые неожиданные формы”. Лично у меня после прочтения такого анонса начинает кружиться голова — круче, пожалуй, не сказал бы и сам Солженицын. Если перевести эту фразу на нормальный, понятный обычному игроку, язык, то нас ждет стандартная двумерная мультипликационная приключенческая игра. Единст-

игрок управляет собственным персонажем? Идея, конечно, заманчивая, но как быть, например, с действиями, требующими максимальной степени кооперации? И ладно, если игровой процесс происходит за одним компьютером или по локальной сети, ну а если через Интернет? И что, надо будет сначала полчаса чатиться, обсуждая, кто возьмет какой-нибудь “раздвижной глюканатор”, а кто в это время будет выкручивать батарейку из кибернетического слона? Ясно не совсем — не перемудрили бы разработчики с этим новшеством.

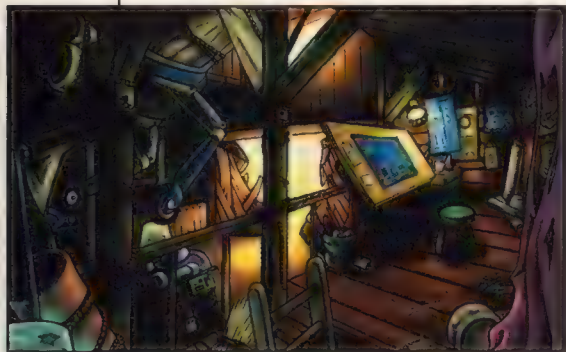
Сюжет данного приключения пока еще не обрел телесную оболочку, на сегодняшний день известны лишь следующие выдержки из высказываний некоего летописца:

“Я видел пришествие великого Короля... и с началом его правления для человечества настали черные дни. Он привел с собой непобедимую армию птиц войны (F-117 что ли? :)), которая базировалась в неприступной крепости, сложенной из камня. Неукротима была ярость Короля, и страшен был Его гнев, о причине которого никто не догадывался”.

“И были у Короля могущественные союзники в лице карлика Горького Пети и мистической фигуры, носящей имя “Миньона смерти”. Да... имена эти до сих пор заставляют бледнеть и дрожать от страха всех, кто их помнит. Именно эта парочка

стала причиной страшных бесчинств, творившихся в то время”.

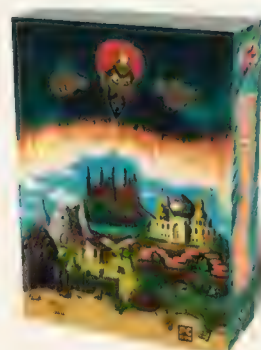
“Но есть в моем рассказе место и для великих героев. Кто-то из них был героем по призванию, кто-то — по принуждению, а кто-то — совершенно случайно (героями не рождаются, ими становятся — знаем, проходили). Все они служили на стороне добра, бесстрашно сражаясь со злом и несправедливостью...” “Николай (знай наших! — прим редактора) был одним из первых, кто поднялся на борьбу с тираном (чем и вызвал многочисленные бедствия на свою голову). И слава Богу, что сыскался в народе сей мужественный рыцарь, иначе не было бы ни этой истории, ни ее рассказчика. Николай был ужасно умен, и это не однажды помогло ему найти выход из многих, ситуаций, казавшихся безнадежными, чему я сам был очевидцем”. Следующим “спасителем” стал Роланд, человек легкомысленный, который больше старался выглядеть супергероем, чем быть им на самом деле... И Клавдия, великолепная воительница, не умевшая хранить верность... И Пейдж, юный подмастерье волшебника, обладавший большим мужеством, чем многие взрослые мужжи... “Как закончилась сказка?” — спросите вы. Я не могу рассказать вам — чтобы действительно узнать правду и по-настоящему понять мою историю, придется вам принять участие в описываемых событиях... (И да пребудет с вами Сила, аминь)”. Вот такие пироги: ни больше, ни меньше. К слову о персонажах: кроме перечисленных выше, в игре их будет еще около десяти. О них на данный момент неизвестно ничего, кроме портретов — а уж выглядят эти рыцари “в серой фланели” более чем комично. Что ж, подведу итоги: вполне возможно, что нас ждет очень забавная игрушка с хорошей графикой (high color), элементами “многопользования”, прикольным сюжетом и забавными персонажами.



венной особенностью, которая сразу же привлекает к себе внимание, станет возможность кооперативного прохождения. Что-то не часто я встречал в последнее время квест, в который можно играть вдвоем. Интересно было бы на это посмотреть — может, это будет что-то вроде “Братьев пилотов”, когда каждый



ПРОСТО КВЕСТ™



www.aha.ru/~asia

Издательство «АХА»
Дистрибуция: «Азия»
Тел: +7 (495) 777-7777
www.aha.ru

Nightfall

Legacy of the Watchers

Жанр action+RPG
Издатель Не объявлен
Разработчик Ward Six Entertainment www.wardsix.com
Дата выхода 1999 год
Windows 95

История или предыстория?

На мой взгляд, основным недостатком жанра action является излишняя нацеленность разработчиков на качество графического исполнения. Вследствие этого сильно страдает сюжетная часть. Большой сдвиг в лучшую сторону мы увидели в Unreal'e, где помимо обалденно красивой графики присутствует и лихо закрученный сюжет, что даже по такому параметру ставит данную игрушку в отдельную категорию. Остается лишь надеяться на то, что эта похвальная традиция будет со временем крепнуть и найдет свое отражение в произведениях других фирм-разработчиков.

Не так давно компания Ward Six Entertainment сделала шаг в сторону «глобализации» жанра и начала разработку новой игры, которая, по мнению, авторов должна удачно сочетать в себе элементы action и детальность сценарной линии ролевых игр.

В начале игры вас, простого наемника (интересующегося, правда, еще и оккультными науками), вызывают к себе представители Римской Католической церкви. У Церкви есть одно весьма срочное и важное дело, для выполнения которого собраны самые искусные воины со всего христианского мира. Этой группе старых вояк, закаленных в многочисленных битвах, предстоит выполнить священную миссию. Двенадцать лет назад во время грандиозного сражения с турецкими ерети-

ками была утеряна Священная Реликвия. Сам Папа обеспокоен тем, что Святой Крест так до сих пор и не найден. Он находится где-то там, в руках безбожников, быть может, да храни его Бог, он уже уничтожен недостойными турками. Тем не менее, данный предмет настолько важен для Церкви, что даже спустя столько лет она посылает экспедицию и назначает баснословную награду за любую информацию о Кресте.

Но после того как остальные наемники получили оружие, доспехи и плащи крестоносцев, вас подзывает один из высших священников. Только вам была раскрыта истинная цель святой миссии крестового похода. Священник отвел главного героя в библиотеку, где и вручил ему карту городка под названием Иремстан. Он объяснил, что местность вокруг этого города является источником странных слухов, о которых Церковь предпочитает не распространяться. Самым загадочным в этих слухах является их удивительная схожесть с событиями, которые происходили во времена жизни Христа. Люди рассказывают, что около Иремстана появились демоны, творящие многочисленные бесчинства. Вам предстоит наказать виновных.

Семя тьмы

Но, разумеется, после прибытия в город вы обнаруживаете, что в Иремстане присутствуют и заговорщики, и «представители» темных сил. В ваших руках оказывается судьба городка и его жителей, а быть может, и всего мира?

Как будет проходить спасение и наказание посланников Сатаны, спросите вы? Да примерно также, как и во втором Quake. Вам предстоит всласть побегать по городу и различным зданиям, погоняться за нечестивцами и созданиями тьмы. Тем не менее, в силу исторических при-

чин, в руках игрока не окажутся такие виды вооружения как RL или BFG. Разработчики пока не раскрывают всех секретов, но говорят, что у каждого вида оружия и доспехов будут свои уникальные характеристики, свои сильные и слабые стороны, подразумевающие тщательное обдумывание ситуации перед каждой последующей схваткой. Звучит интригующе, но как оно окажется на самом деле?

Как будут выглядеть ваши враги тоже пока не совсем ясно, так как кроме людей подразумевается наличие и демонических созданий. Зато известно, что к стандартной «кваковской» беготне, поиску секретных дверей и помещений добавятся многочисленные элементы ролевых игр. Вам предстоит общаться с горожанами, каждый из которых обладает ценной информацией. Придется поломать голову и над вестовыми задачками, которые не будут похожи на, ставшие уже стандартными для жанра 3D action, поиск ключей и ликвидацию определенных монстров. Часть квестов вам удастся заполучить только после общения с конкретными NPC, коих должно быть не так мало.



В Nightfall игрок не сможет далеко продвинуться, применяя только «разрушительный» подход. Вы, конечно, сможете пронестись кровавым ураганом по Иремстану, сметая все на своем пути — но это заведет вас в тупик, так как люди, у которых надо было узнать некую информацию или получить новое задание, окажутся убитыми. В данной игре, прежде чем кричать «банзай!» и хвататься за меч, игроку предстоит тщательно выбирать цели для последующей агрессии. Даже врагов не всегда обязательно ликвидировать — с некоторыми из них можно и полюбовно договориться.

Итак, в скором времени нас ждет не просто очередная конверсия Quake 2, в которой появятся новые монстры и оружие. Nightfall обещает стать интересным сплавом двух, казалось бы совершенно несовместимых жанров.



Николай Барышников

Дача кота Леопольда

или особенности мышинной охоты

Жанр	Квест
Издатель	1C (www.1C.ru)
Разработчик	1C
Дата выхода	не объявлена
	Windows 95

Наверняка большая часть из вас смотрела в детстве мультсериал «Кот Леопольд». Поэтому вряд ли стоит вдаваться в подробности сценария описываемой игры. Всем известно о противостоянии добродушного, рассудительного кота и двух хитрых, подлых и наглых «мышокрыс». Мультик получился интересным и захватывающим, не уступающим даже такому чуду художественной мысли как «Ну погоди!». Вполне возможно, что и «Дача кота Леопольда» сможет приобрести некоторую долю популярности известного мультфильма, так как сейчас явно наблюдается нехватка милых, немного наивных игр, не наполненных «по самое горлышко» насилием и эротикой.

Сияло солнце, ветер дул

Недобрые мыши в очередной раз задумали ликвидировать ненавистного кота Леопольда. На этот раз замысел был серьезен, можно даже сказать, что к решению задачи был подключен инженерно-технический гений. Мыши начертили схему устройства, работа которого заключалась в «уронении» огромной тыквы на голову кота-домоседа. К несчастью злоумышленники настолько увлеклись рисованием чертежа, что не заметили, как кот вышел из дому. Он интеллигентно изъясился и порвал его на мелкие части. Теперь вам придется найти кусочки чертежа, сложить их воедино и собрать устройство для «охоты на кошачьих».

Действие игры разворачивается на территории приусадебного участка, так что вам придется как следует порыскать по грядкам, заглянуть в «зеленый домик», побаловаться с висячим умывальником, в общем, поэкспериментировать со всеми привычными дачными атрибутами. Как уже было сказано ранее, перво-степенной задачей является отыскание кусочков чертежа, разлетевшихся по всему участку. В процессе поисков игроку надо будет подбирать различные «подножные» предметы (курсор является контактно-чувствительным — изменяется, если на объект можно воздействовать тем или иным способом). Причем, как и в «Братьях Пилотах», се-

рая и белая мыши выполняют различные функции. Белая мышь — интеллектуал, чурается грязной и тяжелой работы. Серая с радостью занимается ломанием изгороди или поднятием тяжестей. Время от времени злоумышленникам придется действовать совместно, например, подкидывать друг друга, чтобы повиснуть на веревке для просушки белья и. т.д. Из подобранных досок, кирпичей и другого мусора вам нужно собрать различные детали спроектированного механизма. Любой из подобранных предметов сразу же появляется в инвентаре, который вызывается перемещением курсора мышки в нижнюю часть экрана. С панелью инвентаря соседствует и панель управления, при помощи которой можно сохранить/загрузить игру, изменить уровень громкости и выбрать приемлемую скорость прокрутки экрана.

Приступить к сборке «агрегата» можно сразу же — как только найдете какую-нибудь деталь, идите к парадному входу и попытайтесь ее приладить к уже собранному узлам. Самым забавным является то, что даже не полностью собранную машину можно проверить в работе. Для этого всего лишь надо позвонить в дверь Леопольда. Мыши спрячутся за кадкой с водой, кот выйдет наружу, и у устройства появится шанс проявить себя, пусть даже не так, как было запланировано.

Скучать игроку не придется, так как оба «бандита», находящиеся под его руководством, постоянно придуриваются, подтягивают штаны, почесываются и гримасничают. Практически каждое, даже самое простое действие, выполняется мышами с изрядной долей клоунского искусства. Иногда только ради эстетического удовольствия хочется лишний раз заставить героев игры выполнить что-нибудь бесполезное, и полюбоваться на их почти балетные па.

Игровой фон тоже не статичен: по экрану постоянно летают симпатичные бабочки, ползают разнообразные червячки, букашки снуют по своим делам. В небе иногда пролетает самолетик, оставляя за собой белый след реактивного выхлопа.

Так что «действие» смотрится весьма привлекательно и располагает к себе.

Сложность игры можно оценить как среднюю, хотя это вряд ли можно отнести в разряд недостатков. Сколько раз раздосадованный пользователь отмахивался от отличных игр только потому, что не мог на «ндцатом» экране сделать что-нибудь не вполне очевидное, например, раскрутить кого-нибудь розового слона в нужном направлении. С другой стороны фирма 1C планировала выпустить квест ориентированный больше на детей младшего и среднего возрастов, так что многим все-таки придется изрядно помучиться над процессом сборки «охотничьего ружья замедленного действия».



Звонкие ручейки

Анимация «Кота Леопольда» заслуживает похвал — даже по демонстрационной версии видно, что мы сыграем в добротный мультипликационный квест. Художники явно отработали свою зарплату, и пусть это не «Братья Пилоты», но посмотреть есть на что. Найдены удачные цветовые решения, обилие ярких красок сразу же настраивает играющего на праздничный манер. Звуковое оформление проработано также достаточно грамотно. Из колонок мягко льется мелодия, уносящая игрока в мир детства, мир сказок и волшебства, давно забытый мир хороших мультфильмов и мороженого в вафельном стаканчике за двадцать копеек.

Складывается впечатление, что с квестами в нашей стране проблем больше нет, делать их наши разработчики уже научились. Остается ждать, когда точно также мы своим производством игр и других жанров, например ролевых игр или 3D action.

Итак, в августе мы увидим хороший, красивый, а самое главное — по настоящему добрый, несмотря на некоторую изначально направленность на хулиганство, квест. И никогда не забывайте поистине бессмертную фразу Леопольда: «Ребята, давайте жить дружно!»

ARA

Жанр	Квест+action
Издатель	H+a
Разработчик	Arctech Studios
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM Windows 95

В последнее время фирма H+a с большим рвением начала заниматься изданием практически одних только квестов. Недавно вышла Celtica, теперь вот ARA. Только не подумайте, что это какая-то грузинская игра, в которой герои обращаются друг к другу, начиная разговор исключительно с фразы "Ара, дарагой!". Если быть совсем точным, то полное имя игрушки звучит как ARA NGC6397. Лично у меня это вызывает некоторую ассоциацию с концентрационным лагерем. И, быть может, интуиция игрока меня не подводит?

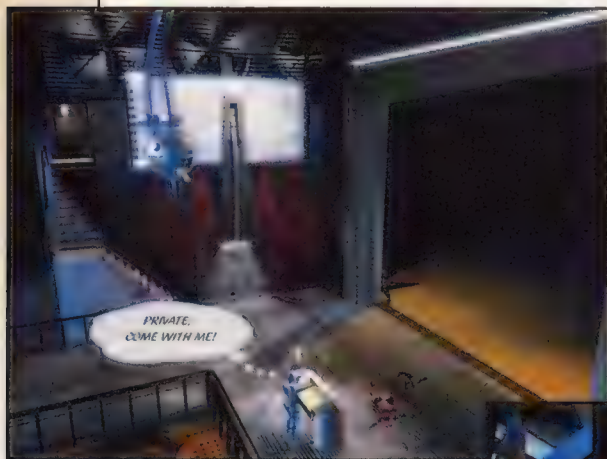
щего правительства, и на космическую станцию был отправлен специальный анти-террористический отряд. Разумеется, в состав группы входило несколько "суперагентов", большая часть которых погибла в самом начале карательной операции. Точнее, погибли все, кроме вас и еще одного рядового члена отряда.

Лучше всего начало игры можно охарактеризовать фразой "С корабля на бал", ибо сразу же после заставки квест превращается в самый что ни на есть action. Вам придется палить во вражеских солдат (чтобы было понятно, что они вражеские, разработчики одели этих бедолаг в красные защитные скафандры). Такая одежда не только не защищает врагов от выстрелов пистолета главного героя, но и делает их очень заметными на фоне темно-синих конструкций космической базы. В самом начале игры (на первом уровне) квест проглядывает лишь эпизодически, и выражается это в том, что вам предстоит не просто расстреливать террористов, но делать это с умом. Например, на одном

щелчку правой кнопки мышки главный герой будет выныривать из укрытия, а левая кнопка отвечает за ведение стрельбы. Не совсем понятно, сколько попаданий выдерживает ваш персонаж, так как вражеских выстрелов не видно, а какой-нибудь хоть самый паршивенький status-bar напрочь отсутствует. Вообще-то о присутствии какого ни на есть меню и сказать нечего — его просто-напросто нет. Нет ни инвентори, ни каких-либо характеристик героя, отсутствует меню сохранения/загрузки игры. Единственная панелька выплывает на экран только по нажатию клавиши ESC. Какую информационную нагрузку она несет, я думаю, объяснять нет смысла. Крохи информации можно добыть, лишь как следует покопавшись в файле readme.txt, который сам по себе вызывает саркастическую усмешку — при ответах на стандартные вопросы секции troubleshooting компания H+a дает пользователям универсальный совет: "Обратитесь к разработчикам". Причем обращаться следует не к компании Arctech Studios, а к производителям ваших видеокарт, саундбластеров и прочих устройств. Но среди подобных "полезных" советов можно отыскать крупную ошибку — оказывается, в игре все же можно "сохраниться" и "загрузиться". Сохранение текущей игры происходит автоматически при переходе на следующий уровень. Но не спешите радоваться: уровней всего три, а то, что первый — достаточно короткий и разбит примерно на полдюжины этапов, совсем не означает, что остальные будут такими же. И сколько раз я в сердцах крыл последними словами разработчиков, когда в конце этапа совершал какие-либо неподобающие действия, и моего беднягу-анти-террориста разрывало на части, убивало током и дюжиной других не менее жестоких способов. Загрузить игру можно нажатием клавиши F1, по которой на экран вызывается стандартная windows'овская панель, содержащая всего три опции: "уровень1-3". И если вам удалось добраться до второго или третьего этапа, то строчки, отвечающие за эти эпизоды, будут активными.

Да будет квест!

К концу первого уровня я уже начал задумываться: а где же, собственно, господа, обещанный квест? Пока что играюсь в стрелялку, не вызывающую особого восторга,



Агент прибыл

Не совсем, конечно, концентрационный лагерь, но некоторое его подобие ждет вас в данной игре. Хотя в начале этим самым лагерем даже и не пахнет. А начиналось все так хорошо... На дворе далекое будущее, земляне разлетелись по различным звездным скоплениям. Но не все гладко в стане наших потомков, ведь разве можем мы обойтись без проблем и осложнений? Группа межпланетных террористов, грозно именуемая себя "Синдикат", прочно обосновалась на изолированной космической станции. В ее распоряжении каким-то непонятным науке способом оказался штамм вируса, полностью подавляющего психику человека, при помощи которого преступники задумали захватить власть во Вселенной. Их намерения вызвали недовольство существующим



из экранов вражеские солдаты будут выбегать из-за каждого угла, словно тараканы, до тех пор, пока игрок снайперским выстрелом не подстрелит баллоны с неким химическим элементом, которые, в свою очередь жажнут и ликвидируют всех нехороших парней. Стоит отметить, что на данном этапе сражения проходят как в Starwars Rebellion от компании Lucas Arts. То есть по

поскольку даже такой непрофессионал в данной области, как я, пройдет первый этап минут за десять. Все возрастающее количество бойцов противника никак не отражается на кучности и меткости их стрельбы. Но, слава Богу, все неинтересное рано или поздно кончается — вот и в ARA главный герой заходит в некую кабинку, в которую зеленой змейкой устремляется непонятных свойств газ... После этого ролика можете смело поздравить: вас не только перенесут в никому неизвестное место, но и отнимут наконец-то пистолет. Так что дальше придется играть в настоящий квест. Данная часть более-менее стандартного сплава квест+action выглядит вполне добротно. Особенно хочется отметить достаточно очевидную стилизацию под комиксы — если вы совершили какое-либо действие, то “воспоминание” о нем останется в виде пассивного “скриншота” на месте действия. То есть, открыли вы шкаф и достали оттуда что-нибудь — на месте шкафа появится окошко, изображающее главного героя, совершающего это действие. Иногда чуть ли не целый экран оказывается забит такими “кадрами” — и это уже несколько раздражает. Хотя, в общем-то, идея интересная.

Так как в ARA нет инвентори, то подобранные предметы исчезают в безразмерных карманах главного героя, откуда из-

вам придется сбежать из мест вынужденного заточения и решить главную задачу игры. А значит, вновь будет стрельба, нырки за спасительный угол или ящики и опять стрельба.

Почистите шлем, курсант!

Компания H+a всегда старалась не ударить в грязь лицом в вопросах графики. В плане графического оформления самой игры, это им обычно удавалось. Что касается видеороликов, то здесь у игрушек от H+a всегда были проблемы. CD-ROM начинает издавать звуки, которые слышны в случае, когда под циркулярную пилу попадает хороший двухсотмиллиметровый гвоздь. Мало того, что устройство чтения компактв дисков надрывается из последних сил, так ролики еще и тормозят нещадно. Не знаю, может быть, это у нас в редакции такая допотопная техника,



но так же; хорошо, но бывает и лучше. Главный герой практически начинает комментировать свои действия вслух, словно одинокий Робинзон. Диалоги озвучены больше чем парой актеров и выглядят достойно, хотя иногда бывают уж очень лаконичны.

Хорошо, но могло бы быть лучше

Вся игра проходит под эгидой этой фразы. Вроде бы и играется, если, конечно, удастся пройти самый первый экран. Вроде бы даже иногда интересно становится — что же скрывается за следующей дверью? Но слишком высокая смертность (практически каждое неправильное действие карается расстрелом или другим способом убийства) и практически полное отсутствие возможности возврата к сохраненной игре сводят на нет все достоинства. Ведь даже самая красивая и интересная игрушка быстро надоедает, если каждые десять минут начинать этап заново. В общем, получился непонятный клон непонятно какого прототипа с непонятным геймплеем и невразумительным сценарием. Играть, конечно, можно, но сложно. Вот если бы вставить в ARA такую маленькую штучку, как savegame, то смотрелось бы на порядок лучше. А так мне уже начинают снится комнаты, в которых я был двадцать два раза, зная что вернусь туда в двадцать третий... когда в очередной раз открою не ту дверь.



но когда такое происходит на 200-м пентюме с 16-скоростным CD — извините. Тем не менее, графика в игре смотрится весьма хорошо — отрендеренный “пейзаж” космической станции иногда смахивает на “натуральный”, насколько я разбираюсь в вопросе постройки автономных межгалактических конструкций. Персонажи анимированы также недурно, во всяком случае, кувыркаются они, получив пару зарядов в грудь, можно даже сказать, театрально. Главный герой нарисован еще лучше, хотя, конечно, далек от идеала. Он неплохо передвигается, во всяком случае, у меня в подсознании не всплывали образы, ассоциирующиеся с походкой человекообразных обезьян.

С озвучкой дела обстоят пример-



влекаются по мере надобности. Если у вас есть нужный предмет, он используется автоматически. Информация, полученная из разговоров с немногочисленными персонажами, которые сначала говорят и только потом стреляют, также хранится в памяти вашего анти-террориста. В нужное время в нужном месте он вспоминает и применяет добытые сведения, например, вводит пароль и т. д. Итак, постепенно узнавая все больше о месте своего пребывания,

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Сюжетная линия	●●●●●●●●
Рейтинг 6.5	
Время освоения: 5 минут	
Сложность: средняя	
Знание английского: желательно	

HEXPLORE



Жанр	RPG+action
Издатель	Ocean
Разработчик	Inforgames
Системные требования	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multilayer	n/a
	Windows 95



*"Я не обязан
прощать своих врагов,
я обязан их всех пристрелить."*
Генерал Рамон Мариа Нарваес

Когда в редакции появилась полная версия игрушки, мы долго думали, что нам делать. Стоит ли писать про нее еще раз, ведь о демонстрационной версии мы уже вам рассказывали в прошлом номере, а, по заявлениям разработчиков, это был урезанный вариант полной игры. Собственно говоря, не хотелось повторяться, так как на основе большого эпизода можно получить впечатление и об игре целиком. Решив отложить все споры до просмотра игры, мы запустили ее...

Вопрос "Писать или не писать?" отпал мгновенно. Один только вступительный ролик вызвал волну восторга, легким ветерком облетевшую половину офиса.

Райские Кущи

Три тысячи лет назад волшебники, перешедшие на сторону тьмы, решили "наложить" руки на святую реликвию под названием "Book of Hexplore". На страницах этой книги содержится поистине бесценная информация, в ней можно найти ответы на все теологические вопросы, волновавшие человечество с самого

рождения. Но отнюдь не решения проблем мироздания ищет братство темных магов. Они хотят узнать, где находятся сады Эдема, где проходит тропа в сады бесконечного блаженства. Естественно, колдуны не собираются использовать информацию о местонахождении Рая в благих целях. Кто знает, что может произойти, если поклонники Сатаны завладеют древним манускриптом, какие несчастья обрушатся на головы мирных людей...

Что ж, только вы сможете остановить катастрофу, только вы способны сразиться с каждым из колдунов и остаться в живых.

Решать очередную схватку зла и добра в пользу последнего вам придется при помощи стандартного для большей части ролевых игр набора героев. Вы не сможете сами создавать их, не удастся вам и поэкспериментировать с атрибутами. В начале игры под вашим контролем будет находиться всего один персонаж: Adventurer (или Приключенец).

Чуть позже к нему присоединятся еще трое: Archer (Лучник), Warrior (Боец), Wizard или Magician (Волшебник). Всего под руководством игрока может быть не более четырех персонажей, причем не допускается наличие нескольких героев одинакового класса. Так что свобода выбора у игрока не очень велика, хотя вы сможете выбрать понравившийся персонаж из нескольких претендентов. Отличаются друг от друга они не сильно, но кому-то, например, нравится, когда в партии присутствуют дамы, а кто-то бывает очень привередлив к внешности своих героев.

Краткая характеристика каждого из доступных персонажей выглядит следующим образом:

Приключенец. Ваш основной герой, идеолог группы. В ролевом отношении больше всего походит на бойца. Не намного слабее последнего в ближнем бою, носит тяжелые доспехи, обладает неплохим дистанционным оружием. Прирожденный исследователь, приключенец легко разберется с любым механизмом и сможет его активировать.

Воин. Монстр ближнего боя. Его удары смертельны для большинства слабых противников; серия взмахов любимого топора — и немеряно на-





качанный враг лишится головы. Носит доспехи, пользуется щитом. По количеству хитпойнтов оставляет далеко позади даже приключенца. Его «специальностью» также является поднятие тяжестей. Он единственный, кто сможет передвинуть некоторые особенно тяжелые камни и активировать специальные прижимные плиты.

Волшебник. Вряд ли нуждается в особо подробном описании. Маг есть маг, его заклинания одинаково смертельны как для монстров, догравшихся до рукопашной, так и для тех, кто предпочитает обстреливать партию издалека. Обладает заклинаниями, действующими на целые области. На уроках культуризма замечен не был, количество хитпойнтов не является его сильной стороной. Активирует разнообразные магические устройства.

Лучник. Гибрид эльфа-снайпера и хафлинга-вора. Как и положено ему по роду занятий, отстреливает недругов, применяя различное дистанционное оружие. От воровского класса он получил в наследство умение протискиваться сквозь самые узкие щели. Часто только он сможет проникнуть в какое-нибудь помещение и отключить ловушки, преграждающие путь его спутникам. Лучник перемещается быстрее любого из его компаньонов.

Так как все персонажи обладают уникальными способностями и непохожими друг на друга боевыми умениями, команда, состоящая специалистов такого уровня, легко справится со всеми трудностями. А уж в то, что их будет немало, можете мне поверить.

Первые проблемы

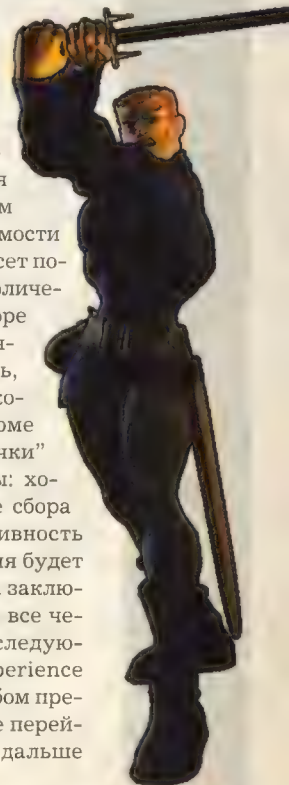
Отличия от демонстрационной версии становятся очевидными с первых же шагов. Практически пол-

ностью изменилась карта уровня; как только вы минуете пару поворотов, NPC чуть ли не подерутся за право вручения вам первой порции квестов. В деревне увеличилось количество жителей, появились новые здания, открытые для посещения. Например, появился магазин, в котором можно приобрести различное оружие и снаряды. Правда, большим недостатком является практически полное отсутствие предложения — на продажу всегда есть только один какой-либо (иногда не самый нужный) предмет. И пока его не приобретешь, следующий купить нельзя. Деньги тоже попадают в разряд особенно редко встречающихся вещей. Обычно мешочек с монетами можно найти в хорошо запрятанных пещерках в густых лесных массивах или мрачных скальных проходах. Таверна превратилась прямо-таки в ярмарку наемников, несколько лучников предлагают там игроку свои услуги. Ну а домик мага стал теперь похож на целое общежитие: кроме волшебника, присутствовавшего еще в демонстрационной версии, там находятся еще четверо, причем некоторые из них женского пола. Отличия найдутся и после этапа формирования команды. Новое оружие и заклинания (невидимость, защита и т. д.) становятся доступными практически сразу, надо только хорошенько их поискать.

Разительно переменилось поведение монстров. Нельзя сказать, что их AI стал на порядок выше, тем не менее, времена, когда враги стояли на месте и сопротивлялись при убийстве, как коровы на бойне, давно канули в лету. Мало того, что этих «безобразников» стало больше как в количественном отношении, так и в видовом, так они еще и разучили пару приемов из арсенала партизан времен отечественной войны 1812-го



года. Монстры предпочитают уворачиваться от выстрелов, и нападать группами. Но главной их хитростью стало заманивание игрока в ловушки, например коридор, простреливаемый дюжиной fireball'ов (любой противник обладает врожденным иммунитетом к дружественному огню). Часто из-за поворота выскочит какая-нибудь букашка-таракашка, которая даже и укусить никого не может. Вы, естественно, хотите ее пустить на сало (или на experience). А эта тварь с наглým видом берет и убегает в темноту (необследованные участки карты). Игрок, понятное дело, несется за ней с красными как у «el toro» глазами. А за поворотом его уже ждет полтора десятка голодных монстров. Такая уловка срабатывает всего пару раз, но все равно приятно, что ради тебя проводится такая подготовительная работа. И еще о монстрах: разработчики и не подумали отказаться от машины, которая генерирует врагов, пока ее не сломают. Практически в каждом подземелье есть такой «клонировальный» аппарат. Опыт члены «отряда спасателей» набирают следующим образом. Время от времени от убитого монстра, кроме каких-нибудь призов в виде амуниции, остается голубая или белая звездочка под названием experience bonus. В зависимости от своего размера, она принесет подобравшему ее некоторое количество очков опыта. При наборе нужного количества этих очков герой получает уровень, что выражается в удвоении количества хитпойнтов. Кроме этого, у процесса «прокачки» персонажа есть две стороны: хорошая и плохая. В процессе сбора таких звездочек эффективность всех доступных видов оружия будет повышаться. Плохая сторона заключается в том, что как только все четыре персонажа получат следующий уровень, раздача experience bonus'ов мистическим способом прекратится. То есть, пока вы не перейдете на следующий этап, дальше подкачать героев не удастся.



Ах вы так, тогда мы вот так!

Сложность игры явно возросла, правда не настолько, чтобы это сделало Hexplore непроходимой. Зато на каждом уровне есть специальная плита, которая оживляет убитых героев. Поэтому погибнуть практически нереально — мертвый герой как бы и не мертв. Он по-прежнему подчиняется приказам играющего, и может послужить отличным шпионом, разведая, где находятся скопления врагов.

Дабы не нарушать баланс сил (и сделать игру еще легче :)), разработчики не поскупились на различные призы и бонусы, щедрой рукой раскидав их по картам уровней. И если в демонстрационной версии режим вращения карты служил больше для эстетического наслаждения, то в полной версии действует закон, который преподают в летной школе уже на первом курсе: “Хочешь жить — верти головой!” Практически ни один секрет, ни одну пещерку, в которой часто нет ничего кроме пары сундучков, вы не найдете, если не покрутите камеру на все 360 градусов. Поэтому есть смысл даже уже исследованную область пройти еще раз, только в обратном направлении. Вы удивитесь, сколько сундуков было пропущено.



Хотя в отыскании секретных мест и сокровищ вам поможет и карта, на которой имеется вся информация о количестве найденного/ненайденного добра. Особенно полезные и редкие предметы (например, зелья, значительно повышающие на время скорость персонажа или увеличивающие силу его удара) хранятся в сундучках синего цвета, причем обычно такой сундук находится в одном месте, а синие прижимные плиты, открывающие его, — совершенно в другом.

Не отказались разработчики и от другой идеи — создания различных переключателей, активировать которые может лишь герой определенного уровня и класса. И если в де-



монстрашке такие переключатели встречались достаточно редко, то в полной версии практически каждую дверь приходится открывать нажатием двух, а то и четырех кнопок/рубильников/прижимных плит различного типа.

Телепортаторы, которые пона-тыканы чуть ли не в каждом углу карты, сильно ускоряют процесс перемещения по местности. Они особенно облегчают жизнь, когда избавляют игрока от нужды возвращаться к выходу из уже пройденного подземелья или замка. После выполнения определенной задачи телепортаторы становятся активными и буквально за пару секунд доставят вас в любое место. К сожалению, таким образом нельзя перемещаться с уровня на уровень. Здесь свобода игрока заканчивается, так что хорошенько подумайте перед тем, как перейти на следующий этап — назад возврата не будет.

За кулисами

Графическое и звуковое оформление игры практически не претерпели изменений. Остался все тот же движок, удачно сочетающий в себе спрайтовую и воксельную графику. Да, пусть игра смотрится и похуже “Дьябло”, потенциально она гораздо лучше, просто в нее надо поиграть часок, прежде чем выносить окончательный вердикт. Есть, конечно, нарекания по поводу оформительской стороны дела — и монстры могли быть нарисованы получше, и фон мог бы быть покрасивее. Но все же главное в любой игре — магическое понятие “геймплей”. Вот с этим у Hexplore все в порядке. Она лучше “Дьябло” хотя бы только потому, что можно играть не самоубийцей-одиночкой, а отлично сбалансированной, слаженно действующей группой. Да и больше тяготеет Hexplore

все-таки к жанру ролевых игр, чем к гоуге, хотя в ней и отсутствует такая важная деталь, как набор характеристик и умений.

Звуковое оформление оставляет хорошее впечатление. Враги рычат и скулят, все диалоги озвучены. И озвучены не абы как, а со знанием дела — если вы разговариваете со смертельно раненым рыцарем, то и из динамиков не услышите беглую речь здорового человека. Про видео-ролики скажу лишь то, что посмотреть их стоит не один раз. Они поражают не только “хореографической стороной”, но и тем, что не заставляют перенапрягаться CD-ROM и совершенно не “тормозят”, в отличие от многих своих более халтурно сделанных собратьев.

Как играется?

А очень даже хорошо играется. Главное — прочувствовать атмосферу Hexplore и представить себя неутомимым искателем приключений, а с этим, я думаю, у любителей ролевых игр проблем быть не должно. Если серьезно, то Hexplore выглядит очень достойно даже в свете последних RPG-монстров и не должна залежаться на полках продавцов. Ее главными достоинством является потрясающий геймплей, а также то что, несмотря на кажущуюся легкость, она заставит вас посидеть над ней по крайней мере пару ночей.

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Сбалансированность	●●●●●●●●
Рейтинг	7.1
Время освоения:	от 5 до 15 минут
Сложность:	средняя
Знание английского:	желательно

СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ

с 02:00
до 09:00
\$0.79

Регистрация - \$9.99, включает 5 часов работы БЕСПЛАТНО

с 09:00
до 02:00
\$1.49

Ежемесячная плата \$9.99
включает пять
часов работы бесплатно

The Internet Service Provider .net

Соединение с первого раза.
Модемы USRobotics Courier 33600 б/с.
Полный доступ ко всем ресурсам Интернет.
Любая форма оплаты.
Корпоративное подключение
по выделенным линиям
на скоростях от 64 до 256 Кб/с.
Стоимость подключения от \$399 до \$699.
Ежемесячная плата от \$399 до \$1299.

Новые услуги:

неограниченный доступ в Интернет
с 2.00 до 12.00 — \$40/месяц
продажа времени без абонентской
платы и регистраций по \$2 в час
в независимости от времени суток.

(095) 792-5-792

<http://www.ilm.net>

E-mail: info@ilm.net

метро "Пролетарская"
ул. Марксистская 34,
к. 8, 2-й этаж

celtica

Жанр	Квест
Издатель	H+a (www.h-plus-a.com)
Разработчик	Arctech Studios
Системные требования	Pentium 100, 16 Mb RAM, 1 Mb Video Card, 16 bit
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM, 2 Mb Video Card, 24 bit Windows 95

В последнее время мы явно не страдаем от отсутствия квестов. Чуть ли не каждый разработчик решил вдруг "настрогать" хотя бы пару игрушек данного жанра. Примерно раз неделю на рынке появляются приключенческие игрушки. Посильное участие в этом процессе принимают и российские разработчики. Может быть, скоро нас ждет военизированный квест даже от ребят из SSI?

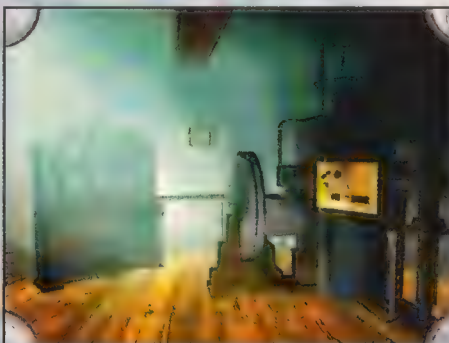
Тем не менее, так уж исторически сложилось, что компания H+a занимается, в основном, созданием игр типа action и adventure, поэтому такие продукты у нее обычно удаются. Вот и Celtica оказалась достойной нашего внимания.

Трудно быть Богом

Сюжет игры непосредственно связан с ее названием. У древних кельтов сохранились предания о межзвездных пришельцах, прибывших на нашу планету где-то в начале бронзового века. Их средство передвижения приземлилось на безымянном острове где-то на западном побережье Ирландии. Эстетические чувства инопланетян были

предмета, три бесценных дара человечеству. Это... были: Ascension Amulet, Ascension Stone и Book of Ascension. Первый из трех даров вызывает у человека, надевшего его, удивительные видения картин явно неземного происхождения. В книге содержатся подробные инструкции о том, как люди могут связаться с инопланетянами, побывавшими на Земле. Ну а камень служил "тестом" и определял, достоин ли индивид, допущенный до него, попасть в мир пришельцев.

Практически в любую эпоху ходились смельчаки, пытавшиеся разгадать загадку, оставленную космическими гостями. Попытки предпринимали люди, принадлежавшие разным временам, исповедовавшие разные идеалы, преследовавшие не-



похожие цели. Это были и викинги, и монахи различных орденов, и творцы эпохи Возрождения, и экипаж немецкой подводной лодки времен второй Мировой Войны. На острове до сих пор иногда встречаются следы их пребывания: полуистлевшие рисунки, наброски всевозможных схем и планов и многое другое. Но секреты Celtica так до сих пор и не разгаданы, никто так и не смог разузнать что-то конкретное ни об инопланетянах, ни о месте, из которого они так неожиданно появились. Ваше прибытие на остров открывает новую главу в истории исследования острова. Теперь именно вам предстоит грамотно воспользоваться имеющимися природными талантами, воззвать к бо-

гам Наблюдательности, попытаться разгадать все секреты и одержать победу над Неведомым.

Местные виды

Над графикой разработчики из Arctech Studios явно поработали на славу. 24-х битный цвет, удачные цветовые решения, богатая палитра. Получилось очень похоже на небезызвестный любителям жанра квестов Myst. С другой стороны, чего иного надо ждать от игрушки, занимающей два компакт-диска? Местные пейзажи действительно радуют глаз, так что нетрудно представить себе толпы туристов, рвущихся летом провести хотя бы недельку в таком чудном месте. К тому же уже на графическом уровне создается некий ореол мистики и тайны, окружающей остров. Кажется, что сейчас ткнешь мышкой в полуразрушенные стены древней крепости, и оттуда вылезет нечто очень загадочное и неведомое, протянет руку и предложит улететь с ним в неведомое далеко. А, быть может, такие ощущения возникают из-за звуков, доносящихся из динамиков? Мягкая, ненавязчивая музыка, создающая соответствующее настроение, заставляет задуматься о бытии и небытии. Звучки сделаны также подобающе — классика есть классика. Шум ветра похож на шум ветра, звон колокольчиков — на звон колокольчиков; в общем, звуковое оформление если не умиляет, то хотя бы радует.

Весьма интересно проработаны некоторые эффекты; например, вы нажимаете на светящийся глаз лебедя, нарисованного на стеклянном витраже. После этого становится виден луч света, падающий на определенный кусочек пола — наверняка там что-то спрятано. Смотрите — ну так оно и есть, под одной из половиц находится тайник, в котором хранится какая-то книга в кожаном переплете. Или же вы глядите в телескоп на беседку и видите, что на крыше лежит маленький ключик. Если в телескоп не посмотреть, то ключика там обнаружить не удастся.

Мистика и наука

После вступительного ролика, достаточно невразумительно излагающего данную историю (под роликом подразумевается чтение вслух рассказанной выше информации и показ горящей свечи в маленьком окошке), вы оказываетесь на таинственном острове. Вот теперь трепещите, тайны Неведомого; пришельцы, готовьте праздничный стол, (кто не спрятался — я не виноват :) — пришла пора положить конец этому безобразию



сильно оскорблены бессмысленной жестокостью тогдашних жителей нашей планеты. Поэтому они покинули Землю, в надежде, что рано или поздно человечество откажется от своих варварских привычек и предаст забвению инстинкты убийцы-хищника. Перед отлетом пришельцы оставили на острове три

и разгадать многочисленные секреты, которые уже истомились по “шерлокам холмсам”, оставаясь неразгаданными в течение целых исторических эпох. Каждый раз, начиная игру заново, вы оказываетесь в разных местах, но все-таки примерно в одной области. Вы вольны перемещаться куда угодно и предпринимать любые действия по исследованию острова. Перемещение осуществляется щелчком мыши на различных частях экрана. Захотите сделать шаг вперед — укажите мышкой в верхнюю часть; если в данном направлении движение возможно, курсор превратится в стилизованную стрелочку. Точно так же происходит движение назад, повороты влево и вправо. Иногда вместо продвижения вперед персонаж просто поднимет голову; не пугайтесь — значит, так и задумано. Движение проходит как бы “по кадрам”, то есть после каждого шага в любом направлении вы оказываетесь в новом месте, не почувствовав сам процесс ходьбы. С другой стороны, может быть, так оно и лучше — авторы больше сосредоточились на придумывании разнообразных головоломок, а не на решении технических вопросов, связанных с 3D перемещением.

Игровой процесс фактически разбивается на ходьбу между различными строениями (мостами, беседками, мельницами и другими зданиями) и исследование последних. В большинстве построек скрыты хотя бы одна загадка или квестовый предмет, который будет использован при разрешении других задач. Очень часто встречаются логические паззлы, подразумевающие сборку какой-либо головоломки, правильное расположение составных частей некоторых устройств. Большая часть таких задач так или иначе связана с астрологией, алхимией, вопросами реинкарнации, оккультизмом и хиромантией. Человеку, знакомому с этими понятиями, будет несколько легче, так как, например, задачка, замешанная на картах Таро, у непосвященного скорее всего вызовет сначала полное недоумение.

Всего в Celtica существуют двадцать четыре логических паззла, требующих решения. Вполне возможно, что это достаточно скромная цифра для игры, занимающей два компакт-диска, но их количество с лихвой компенсируется сложностью.

Интерфейс и все такое

В случае с Celtica компания H+a превзошла сама себя. Интерфейсы и видеоролики никогда не были сильной стороной игр, издателем и разработчиком которых она являлась. Тем

не менее, в данном экземпляре интерфейс как таковой есть, в отличие, например от ARA NGC6397. Слева находится инвентори, сверху — различные голубенькие кнопки, которые, будучи нажатыми, извергают всевозможные панельки. Часть панельки несет полезную смысловую нагрузку, остальные, видимо в дань фирменной традиции, таким похвастаться не могут. Мне не совсем понятно, зачем, например, прямо в игре можно просмотреть список ее создателей, и зачем надо отводить под эту функцию целых две “огромных” кнопки. Впрочем, это уж придирки из разряда “чтобы были”, так как по существу глобальных недостатков у игры практически нет. Зато есть отличная идея в основе, заманчивый сюжет, интригующие “подквесты”. Может быть, нет интерактивного общения, отсутствуют персонажи, снующие из стороны в сторону, ну так и ладно — надо же когда-нибудь побыть наедине с собственными мыслями и не ждать, что вот сейчас очередной NPC притащит в клюве решение самой сложной проблемы.

Зато есть специальный экранчик, показывающий, насколько вы уже продвинулись, какая часть глобальной задачи разгадана. В инвентори попадают достаточно немногочисленные предметы, что тоже достаточно приятно — не так свербит в глазах от всевозможных “причудалов”, которые надо еще и применить где-то. В Celtica вы не встретите вещи, с которыми не будете знать, что делать. Даже человек, совершенно незнакомый с оккультными науками, легко определит, какую “штучку” куда надо вставить. Единственной проблемой является повышенное количество беготни, так как строений много, их обязательно нужно тщательно обследовать, а в каком порядке и зачем — не совсем понятно. Мало того — решение части задач не только не очевидно, но и не всегда сразу становится ясно, а зачем вообще надо было с ними возиться.

Геймплей

В последнее время у всех на устах вертится модное слово “геймплей”. Играется, дамы и господа, очень хорошо — затягивает. С ходу натыкаешься на различные предметы и задачки. Пытаешься их решить, если не получается — уходишь. В общем, все как и в других квестах. Но где-то через час или два игрового времени приходит понимание некоторой целостности всего действия. Отдельные, казалось бы ничем не связанные головоломки, объединяются в строгую систему. Иногда действительно начинаешь

верить, что именно ты — Избранный, и на самом деле призван узнать, кто и зачем прилетал на земли древних кельтов, и, главное, куда улетели эти межзвездные гости. Главное в Celtica — не просто начать решать попавшиеся по пути следования головоломки, щелкая их как орехи, а сначала походить по острову и про-



никнуться идеей, которую нам хотели передать разработчики. Игра не принесет удовлетворения, если в нее играть как, например, в мультипликационные квесты: так, эту-штуку-сюда, здесь-на-кнопку-нажать, ура-ура, этап-пройден — забыли. Celtica — нечто совсем иное, это как ролевая игра — пока не вживешься в ее мир, ничего путного не выйдет.

Давным-давно человечество началось задумываться о вопросе уникальности жизни во Вселенной. Одиноки мы или нет? Живут ли такие, как мы, или даже совершенно иные существа еще где-нибудь, пусть да-



же в соседней галактике? И если живут, то какого цвета у них солнце, играют ли они в компьютерные игры? Celtica даст вам ответ на этот вопрос. Главное — не относится к ней серьезно, и не рассматривать данный квест как пособие для уфологов.



ICARUS

Жанр	Rpg/Strategy
Издатель	JC Research Inc. (www.jcresearch.com)
Разработчик	ST Entertainment
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	N/A
	Windows 95

Икарус и Дедалус

Предыстория Icarus'a не блещет особым своеобразием, хотя и не создается до боли знакомого ощущения, что сценарист по лени душевной периодически заглядывал в "Малый типовой набор по созданию гениальных произведений в стиле "фэнтези"" (с). При этом сценарная завязка вполне стандартна.

Жили-были Старшие боги (те, кто посильнее) и Младшие (эти послабее). Жили бы себе припеваючи, да что-то они не поделили. Сразу же разразилась нешуточная битва, в которой победили сильнейшие. Младшие боги признали поражение и удалились, дабы создать собственную планету, над которой они собирались властвовать без всякого присмотра сверху. Суть да дело, но возникли разногласия между самими Младшими богами. В конце концов, один из них (по имени Эركانет) решил стать Самым Плохим Парнем. Что он и сделал, начав терроризировать мирное население планеты собственноручно созданными монстрами.

Однако с богом, пусть и Младшим, особо не повоюешь, поэтому в течение всей игры герои идут по следу его подручного, темного (страшного и жуткого) мага. Во вступительном мультике подробно показывается, как сей злобный колдун ни за что ни про что перебил целое поселение благородных воителей. В это время их предводитель отсутствовал и вернулся, когда на месте лагеря остались лишь обгоревшие развалины. В общем, "враги сожгли родную хату"... главным герой убегает, но обещает вернуться (I'll be back:)), чтобы ото-

мстить. Единственное, что осталось непонятным, так это зачем колдун оставил в живых главного героя. Порешил бы, и дело с концом. А так, тот обиделся, взял меч и пошел всех подручных мага больно бить. Короче, предыстория так себе — ни рыба, ни мясо. Хотя в сюжете есть и свои изюминки, например, неожиданное тюремное заключение по милости "доброго" короля, внезапно оказавшегося плохим человеком.

...И снова в бой, покой нам только снится...

Тем паче, что Icarus — это не совсем RPG, а еще и "как бы" стратегия. "Как бы" потому, что никакая это не стратегия, ею тут и не пахнет вовсе. В целом, система боя в общих чертах живо напоминает старичка Dark Sun, которого ни один нормальный человек стратегией еще не называл. Сама же так называемая "стратегичность" отчетливо проявляется во время боевых ситуаций. Дело выглядит так: герои заходят в город, там разговаривают с нужным NPC и идут на дело, то есть в бой. Битвы аккуратным образом пронумерованы, что, несомненно, облегчит задачу написания гайда к игре, но может кому-то не понравиться из-за необычности такого подхода. Сами сражения происходят на картах, разбитых на множество маленьких квадратиков, причем в походном режиме.

В начале хода персонаж может переместиться на несколько клеток в любом направлении. Так вот, просто движение не считается окончанием хода — герой должен еще что-либо сделать: атаковать, применить "сверхумение", склдовать, "принять на грудь" зелье или подождать. Если персонаж передвинулся, но ничего на новом месте не сделал, то по правому нажатию мышки он вернется в исходное местоположение. Если же, стоя на месте, он совершает одно из вышеперечисленных действий, то получает возможность передвижения уже после этого — нанесли удар по врагу и быстро ретировались. Сделано все очень изящно: хотя интерфейс

не интуитивен, но через пару минут тренировок к нему привыкаешь, и все налаживается.

Вернемся к сражениям. Конечно, есть и не совсем удачные находки. Возьмем, например, навороченную систему наведения на цель заклятий и, в целом, всего дистанционного оружия. Представьте себе, маг не может просто кинуть во врага fireball: он, видите ли, непременно должен находиться на определенном расстоянии и под заранее известным углом к противнику. То же самое и со стрелами... Хотя эстетсы, может, даже и "спасибо" разработчикам скажут за такую особенность.

Между битвами у вас есть возможность посетить очередной город, закупиться полезным снаряжением и продать бесполезное, поспать в гос-



тинице для излечения ран, поговорить с прохожими. Последние, как ни странно, часто говорят дельные вещи: могут подсказать, как лучше вести бой или намекнуть, кто будет вашим противником в следующей битве. В городе имеет смысл производить и общую экипировку персонажей — к сожалению, во время боя менять оружие или обмундирование нельзя.

О тех, кто с нами и тех, кто против нас

В самом начале под вашим чутким руководством оказывается всего лишь два персонажа: магия и воин, однако по мере прохождения игры к партии присоединяются новые приключенцы, вплоть до восьми человек. Каждый из них — яркая личность, и это не пустые слова. Различия заключаются не только в разной классовой принадлежности, но и в особых "сверхспособностях" и навыках. Если кому будет интересно читать немного затянутые диалоги (о, это легко исправить — быстро нажимайте правую клавишу мышки!), то он, понятное дело, почувствует и разницу в характере и мотивах героев. Типажи персонажей достаточно яркие, особенно запомнился здоровый (и в смысле количества хитов-жизней) мужик, мастерски владеющий топорами.

Выдержаны основные классовые



различия. Волшебница, как ей и положено, здоровьем не богата и слаба защитой, зато способна на многое в атаках при должном подходе и некотором везении. Воины магии не обучены, предпочитают холодное колюще-режущее оружие. Стихия лучников — держаться подальше, посылая стрелу за стрелой или пользуясь дистанционными “сверхумениями”. Класс персонажа также накладывает весомые ограничения на возможности использования различного снаряжения. Так, большинству персонажей “заказаны” тяжелые предметы вроде кольчуги или щита — это привилегия воинов.

При получении десятого уровня персонажи делают резкий рывок в своем развитии: дальше ходят, получают новое “сверхумение” или заклятия. Соответственно, с появлением новых приемчиков существенно увеличивается разнообразие боевых действий.

Монстры. Их количество велико, так что каждому уровню практически всегда соответствует как минимум один уникальный тип созданий. Твари даже одного вида, как правило, различаются уровнем развития; чтобы узнать примерную силу противника, кликните на нем мышкой. Часто встречаются “боссы”, своеобразные



лидеры монстров, зрительно и по характеристикам отличающиеся от простых сородичей. В некоторых особо тяжелых случаях за боссами нужно побегать. Как, впрочем, и за обычными монстрами. Поразительно, но твари не хотят умирать, стараясь “сделать ноги”, как только почувствуют, что их жизнь подходит к концу. Зализав раны, создания предпочитают вернуться в строй, так что не давайте им окрепнуть!

Особых слов заслуживает применение монстрами магии; что ни говори, а делают это они профессионально, со знанием дела. Уж очень хорошо у этих тварей получается накрывать заклятием широкого радиуса действия максимально возможное число приключенцев. Ифрит специально сделает несколько лишних шагов, перед тем как вызвать огненный шторм, чтобы его раскаленные капли изжарили еще одного противника. Искус-

ственный интеллект действительно хорош!

Сделайте нам красиво

Графика. Отрендеренные карты смотрятся мило, а персонажи хорошо анимированы. Действия моделей можно охарактеризовать как плавные, без резких рывков и скачков. Существа нарисованы тщательно, проработаны разнообразные мелкие детали. Если немного приглядеться, то легко увидеть, как лучник достает из колчана стрелу и накладывает ее на тетиву. Также прекрасно выполнены отбрасываемые персонажами тени, точь-в-точь повторяющие производимые фигурками действия. Ряд заклятий также выглядит весьма зрелищно: переливающийся разноцветными красками дождь из магических искорок, падающие с неба раскаленные метеориты...

Видно, что разработчики подбিরали особую цветовую палитру для каждой отдельной карты. Можно с удовольствием разглядывать множество деталей, украшающих пейзаж: ветвистые деревья, кусты, разбросанные тут и там камни.

Так как графика в основном рендеренная, то и буржуйские трехмерные акселераторы ей ни к селу, ни к городу; на все про все должно с избытком хватить и обычной двухмегабайтной видеокарточки. О недостатках: иногда кажется, что герои при передвижениях как бы скользят по поверхности; и было бы хорошо, если бы информация о запасах жизни и маны выводилась прямо над головами персонажей.

И тишина! Как в танке

Сейчас буду ругать Icarus'a, сильно ругать. Музыка в игре просто никакая. То есть, не то чтоб совсем плохая — ее вообще нет. Бои происходят в полной тишине, нарушаемой лишь редкими звуковыми эффектами. Очень большой недостаток, без всякого преувеличения сильно повлиявший на итоговую оценку продукта.

О качестве звуковых эффектов лучше вообще не говорить, чтобы не испортить общее впечатление от этой, в общем, неплохой игры. Замечу лишь, что они частенько не соответствуют событию, которое призваны сопровождать. Я, например, всегда полагал, что удар меча должен быть звонким и отчетливым, а не приглушенным. Еще странный момент: когда герои демонстративно грациозным движением достают из ножен тот же меч, то соответствующего лязга не слышно. Вообще. Как будто, так



и нужно...

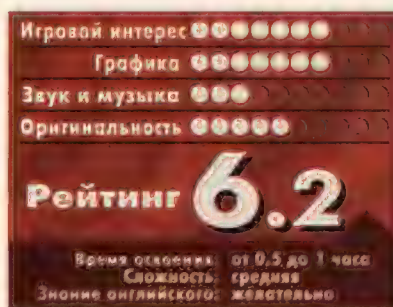
Текст на экране не дублируется речью персонажей, все разговоры проходят в абсолютной, я бы сказал, мертвой тишине. Плохо, господа, плохо.

Все познается в сравнении с Diablo?

Сравниваю... Походовой режим вместо реал-тайма; некоторая неторопливость взамен аркадности, то есть, простите, потрясающей динамичности; беззвучное исчезновение выбывших из строя монстров вместо разлетающихся голов и отрубленных конечностей... При желании список зеркальных отличий можно продолжать и продолжать — важно одно: это не клон Diablo, даже если с первого взгляда так может показаться. Как ни парадоксально это звучит, но Icarus по своей сути есть ни что иное, как отражение Диабло, своеобразное воплощение понятия “Diablo наоборот”.

Верьте или не верьте, но при всех своих недостатках игра производит более чем приятное впечатление. Игровой процесс постепенно захватывает и не отпускает вплоть до последней битвы, несмотря на некоторую однообразность сражений.

Пора раздавать слонов, а в голову вот так и лезут всевозможные мысли вроде “Если б еще разработчики не торопились и еще месяцик пошлофывали всякие мелочи, да не халтурно подошли к работе над озвучкой, то...”. То можно было бы говорить о новом хите, а так получилось хорошо, но просто хорошо, без всяких “очень”. В верхние строчки интернетовского хит-парада Икарус явно не попадет, а будет где-нибудь в шестой-седьмой десятке — предрекаю:).



Use the Force, LucasArts...

Интересно, есть ли в мире хоть один человек, который не знал бы, кто такой Джордж Лукас? И есть ли хоть один человек, который не знал бы, что такое "Звездные войны"? Да есть, конечно же, и наверняка даже не один. Но Вы-то, уважаемый читатель, к их числу не относитесь — я в этом уверен. Тем более что перед миром компьютерных игр, в котором мы счастливо обитаем, у Джорджа Лукаса особые заслуги. Про фирму LucasArts слышали? Его работа.

А возникла компания шестнадцать лет назад — знатоки арифметики мгновенно вычислят, что это было в 1982 году. Возникла как структурное подразделение огромной империи под названием Lucasfilm. Империя эта, привольно раскинувшаяся недалеко от Сан-Франциско, на ранчо под простым названием "Скайуокер", включает в себя массу государств поменьше. Тут и Industrial Light and Magic, где трудятся творцы кинематографических спецэффектов, и суперпрофессиональная звукозаписывающая студия Skywalker Sound, и Pixar — фабрика компьютерной графики... ну и LucasArts, само собой. Впрочем, в самом начале она называлась Lucasfilm Games.

Вам, вероятно, это покажется смешным, но первые пять лет своего существования компания выступала исключительно как разработчик — публикерами были другие. "Неужели такой богатый человек, как Джордж Лукас, не мог найти пару лишних миллионов на раскрутку собственных игрушек?", спросите вы. "Значит, не мог", отвечу я. Потому что миллионы эти — не лишние. Богатый человек потому и богат, что попусту не рискует.

Такой расчетливый "хозяйский" подход сказался и на разработке игр. Не знаю, задавался ли кто-нибудь когда-нибудь целью установить, какой фирме принадлежит рекорд по использованию одного и того же движка в максимальном количестве игр, но если бы задался, LucasArts занимала бы в списке рекордсменов далеко не последнее место. За примерами далеко ходить не надо — тот же X-Wing vs. TIE Fighter использует движок образца... еще 1993 года! Изрядно подлатанный и перелицованный, конечно же, но сути это не меняет.

Впрочем, экономность не стоит

путать со скарденностью — компания никогда не жалела ни сил, ни денег ни на творческий поиск, ни на дизайн. Каждая ее игра была сделана на более чем приличном (для своего времени) техническом уровне и обладала завидной играбельностью. В этом, собственно, и заключается философия фирмы — хорошая игра, как и хороший фильм, должна сочетать увлекательный сюжет и передовые технологические достижения.

И действительно, отличительной чертой Lucas'овских игр является именно их кинематографичность. И дело здесь даже не в том, что среди всего прочего компания разрабатывает линии таких кинохитов, как "Звездные войны" или "Индиана Джонс". Возьмите тот же Full Throttle — отличный боевик с продуманным сюжетом, хорошим подбором "актеров" и грамотной режиссурой. A Day of the Tentacle? A Sam & Max Hit the Road? А другие? Из любой Lucas'овской игры получился бы первосортный голливудский блокбастер.

Что же касается технологий, то здесь компания не просто удерживалась на уровне современных стандартов — она сама эти стандарты и устанавливала. SCUMM — оригинальная система интерфейса приключенческих игр, INSANE и Jedi Engine — трехмерные движки, iMUSE — система интерактивного звукового сопровождения: все это разработки LucasArts.

Однако разговор о фирме был бы весьма (и даже более, чем весьма) неполон без разговора о главном — об ее играх.

— This your pitbull?

— No, that's my baby picture.

Full Throttle

Как я уже говорил, первоначально компания занималась только разработкой игр. Из ее ранних продуктов можно назвать PHM Pegasus — неплохой симулятор современного ракетного катера, Labyrinth, основанный на одноименном сказочном фильме, стратегический Strike Fleet, аркаду Indiana Jones and the Temple of Doom по одноименному фильму и ряд других игр. Но фактически история фирмы началась в 1987 году, когда вышла графическая приключенческая игра Maniac Mansion, продемонстрировавшая миру революционную систему

SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion). Я не собираюсь долго и пространно писать здесь об эволюции приключенческого интерфейса — эта тема заслуживает отдельной статьи, — но не упомянуть о роли LucasArts в ней было бы преступлением.

Система SCUMM стала разумным компромиссом между текстовыми и графическими квестами. Текстовые игры поистине бросали вызов интеллекту игрока — можно было потратить долгие часы всего лишь на то, чтобы просто составить словарь игры! Графические квесты не были настолько сложны — здесь управление осуществлялось с помощью меню, пиктограмм, а то и вообще одного лишь курсора.

Что предлагал LucasArts'овский интерфейс? Фиксированный набор из дюжины глаголов, который мог слегка меняться в зависимости от контекста (например, если дело происходило в магазине, глагол "взять" заменялся на "купить"). Курсором (кстати, в ранних квестах компании он двигался не мышкой, а стрелками — представляете?) необходимо было отметить нужный глагол, затем выбрать на экране или в inventory предмет, с которым нужно было выбранную операцию совершить, а довольно часто и еще один предмет, который должен был помочь в этом. Таким образом генерировалось простое предложение типа "Заполнить бланк карандашом".

С одной стороны, такая система была намного более простой, чем классический ввод команд с помощью клавиатуры, а с другой — не позволяла свести решение задач к простому перебору всех возможных вариантов: попробуй-ка поперебирай, когда у тебя больше десятка доступных действий, куча предметов на экране и еще больше — в inventory.

Не обошлось и без курьезов. При всем том, что в списке глаголов были такие не совсем стандартные действия, как Push, Pull или Read, в нем начисто отсутствовала элементарная команда Examine или Look! Справедливости ради, необходимо отметить, что в более поздних квестах фирмы эта нелепость была исправлена.

Вторым революционным нововведением компании стал отказ от ставшей уже привычной "одноге-

ройности". В Maniac Mansion героев было трое. Нет, конечно, и в более старых квестах главному герою приходилось пользоваться помощью других персонажей игры... но три главных героя... такого еще не было. Впоследствии эту концепцию плодотворно разрабатывали и другие фирмы (наибольшего успеха добилась, пожалуй, Coktel Vision со своим бессмертным сериалом про гоблинов; кстати, эта же идея блестяще эксплуатируется и в наших "Братьях Пилотах"), и, разумеется, сама LucasArts.

Бог любит троицу. Видимо, так рассудили разработчики, добавив к двум новшествам (каждое из которых само по себе было переворотом в жанре) третье — новый подход к фатальным ошибкам. Их попросту не было. В LucasArts'овском квесте нельзя было проиграть! Можно было сесть за игру и пройти ее без единого сохранения. К этому нововведению можно относиться по-разному, но мировой общественности оно пришлось по душе больше, чем необходимость записываться на каждом шагу, превращающая игрока в параноика.

Следующим квестом от LucasArts стал Zak McCracken and the Alien Mindbenders (1988). Принципиально он не отличался от Maniac Mansion (кстати, я сказал, что на основе Maniac Mansion даже был снят телесериал? Нет? Ну, значит, теперь сказал). Сюжет стал более утонченным, загадки — более сложными, а главное — получила развитие концепция "мультигеройности".

Героев стало уже четверо, причем один постоянно находился на Земле, двое — постоянно на Марсе, а четвертый мог путешествовать туда и обратно. Кроме этого, у героев появилось нечто похожее на характер. Например, действие, которое легко мог выполнить персонаж-мужчина, наотрез отказывалась выполнять женщина. Из моральных принципов.

На следующий год компания порадовала любителей квестов игрой Indiana Jones and the Last Crusade, отличающейся в первую очередь глубоким продуманным сценарием, да и в плане графики был сделан значительный прогресс. Однако чем-то выдающимся игра не стала — просто "еще один квест".

Нечто выдающееся появилось в 1990-м и называлось Loom. Здесь герой был один, а вот интерфейс кардинально изменился. Стандартные действия выполнялись исклю-

чительно мышкой, и было их раз-два и обчелся: перемещение героя, выбор нужного предмета на экране и... и все. Все остальные действия выполнялись при помощи заклинаний, которые представляли собой последовательность четырех... думаете, букв? Как бы не так! Нет! Конечно, если как следует поискать, можно найти нечто подобное и в старинных текстовых приключениях (о уж эти текстовики! Все-то в них уже было!), но там как раз игрок имел дело не с нотами, а с буквами. Так что подход LucasArts был во многом оригинальным, да и после них эту идею не использовал никто. Разве что сами Lucas'ы, в 1992 году издавшие VGA-версию Loom на двух CD.

В том же году вышла и первая часть знаменитого сериала об Острове Обезьян — The Secret of Monkey Island. История искателя приключений Гайбраша Трипвуда, который очень хотел стать пиратом и, в конце концов, стал им, пришлась по вкусу всем. Сага об Острове Обезьян, безусловно, является одним из лучших квестовых сериалов в истории жанра. Никаких концептуальных новинок в первой части не было, однако нельзя не отметить великолепный юмор игры. В общем-то, ни один LucasArts'овский квест нельзя назвать унылым, но в "Секрете Острова Обезьян" они превзошли сами себя (за что отдельное спасибо дизайнеру игры Рону Гилберту): "Я держал собаку, которая была намного умнее тебя" — "Вероятно, это она научила тебя всему, что ты знаешь"... "Я не собираюсь сидеть и выслушивать твои оскорбления!" — "Что, геморрой беспокоит?"... Ну и так далее.

А главной заслугой игры было то, что именно она наглядно продемонстрировала всему миру: в жанре появился новый лидер.

Вторая часть сериала — Monkey Island 2: LeChuck's Revenge — вышла через год, то есть в 1991-м. Именно в ней впервые была применена система iMUSE. Что это значит? Музыка в игре перестала быть просто фоном — она менялась в соответствии с развитием действия, становясь то более напряженной, то более веселой. Кстати, по мере приближения/удаления героя к источнику звука, звук становился соответственно громче или тише. Также игра отличалась великолепной графикой и анимацией — и это всего через год после выхода первой части!

Очередная пригоршня новинок ожидала поклонников фирмы в игре

Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992). На этот раз LucasArts приняли смелую попытку сделать игру нелинейной. В чем главный недостаток почти любого квеста? В него интересно играть только в первый раз. Ведь вся прелесть игры в приключениях заключается именно в борьбе интеллекта игрока с интеллектом разработчиков, в поиске правильного решения. Ключевое слово здесь — "правильного". В большинстве случаев это значит — единственного. И найдя его, остается только похвалить себя и... снести игрушку. А что



еще делать, если решение найдено? Не на время же играть. Да и по сети в квест не сразишься, и mission pack к нему не прикрутишь... Словом, немудрено, что из всех игровых жанров показатель replayability (уж и не знаю, как сказать это по-русски, но вы меня поняли) у квестов — самый низкий.

LucasArts решила исправить положение дел в жанре, выстроив сюжет таким образом, чтобы в квест интересно было играть неоднократно, и чтобы каждая новая игра отличалась от предыдущей. Достигалось это двумя путями: во-первых, сам порядок головоломок в игре оказывался нефиксированным. Во-вторых, в "Атлантиде" присутствовало три сюжетные линии. В одном из диалогов содержался ничем не примечательный на первый взгляд вопрос,

от ответа на который и зависело, по какому пути игра пойдет дальше — Fists, Wits или Team. Соответственно, проблемы можно было решать кулаками, логикой или же корпоративно — компания вернулась к идее “мультигеройности”, и персонажей в игре присутствовало двое.

Причем это были действительно сюжетные линии — со своими головами, локациями и всем прочим. Пройти Indiana Jones and the Fate of Atlantis — значило пройти ее как минимум три раза.

Дальше все могло быть только лучше. В 1993 году появилось сразу две первоклассных приключенческих игры: Day of the Tentacle с подзаголовком Maniac Mansion 2, а также Sam and Max Hit the Road.

Day of the Tentacle, которую многие игровые издания назвали лучшим квестом года, продемонстрировала возвращение компании не только к старым героям, но и к утрированно-мультяшной графике (в пике псевдотрехмерности и реалистичности графики Indiana Jones and the Fate of Atlantis). Однако технологический уровень, на котором была выполнена игра, существенно отличался от первой части.

Необычным был и взгляд на героев. Их вновь было трое, однако “День щупальца” существенно отличался от всех прочих игр с несколькими героями. Дело в том, что в прочих играх разные герои находились в разных местах, на чем и строилось прохождение игры (например, один держит дверь открытой, а другой в это время отключает сигнализацию). В Day of the Tentacle все трое находились в одном и том же месте. Но в разных временах. Один — в прошлом, другой — в настоящем, и третий — в будущем. В этом и заключалась изюминка игры. Если вам кажется, что это просто, поиграйте сами. Уверю вас, вы будете в восторге.

Sam and Max Hit the Road также была выполнена в “мультяшной” стилистике. Впрочем, здесь графика а-ля мультфильм напрашивалась сама собой — ведь добродушный пес Сэм и бешеный кролик Макс являются героями популярных на Западе комиксов. Эта сладкая парочка — лихие частные детективы, прекрасно дополняющие друг друга: Сэм шевелит мозгами, а Макс достается грязная работенка. Придумал их, кстати, один из художников LucasArts — Сэм Парселл.

Sam and Max была первой приключенческой игрой от LucasArts, в которой компания отказалась от привычной системы SCUMM. Сейчас сложно ска-

зать, чем это было вызвано; вероятнее всего, тем, что интерфейс SCUMM занимал добрую треть экрана, что по новым временам было роскошью. В новой игре графика была полноэкранной, а интерфейс стал иконным — почти таким же, как в “Ларри” и других играх от Sierra.

Диалоговый интерфейс также претерпел изменения. Теперь игроку приходилось выбирать не между готовыми фразами, а опять-таки между пиктограммами-символами. Так, вопросительный знак символизировал, естественно, вопрос, восклицательный знак — категорическое утверждение, утка — какую-нибудь веселую глупость.

Что касается юмора, то Sam and Max установила новый рекорд. Юмор был хоть и мрачноватым, но уморительно смешным. Кроме того, любители кино по достоинству оценили пародии на сцены из “Звездных войн” и “Индианы Джонса”. Однако были в игре и специфические шутки, которые могли понять



и оценить только те, кто читал комиксы.

Графика была великолепной: все бэкграунды рисовались на бумаге и затем сканировались. Кроме того, в игру искусно были встроены и трехмерные изображения.

Отдельного упоминания заслуживают аркадные вставки. Сама идея вкрапления в приключенческую игру аркадных мини-игр была не нова — впервые ее, по всей видимости, использовала Sierra в первом Space Quest'e. Однако в отличие от других квестов, в Sam and Max “лечебные мини-игры” были вовсе необязательны для прохождения, а это в корне меняло все дело! Из орудия пытки вставная игра превращалась в великолепное средство расслабления.

Нужно сказать, что LucasArts была одной из первых компаний, по достоинству оценивших преимущества нового носителя информации — CD-ROM. Уже в 1992 году вышли CD-версии таких популярных игр, как Loom и The Secret of Monkey Island. В 1993 на си-ди вышел Indiana Jones and the Fate of Atlantis, a Day of the Tentacle и вовсе был выпущен одновременно в двух вариантах — обычном и на CD. В 1994 на новый носитель была перенесена и игра Sam and Max Hit the Road. Причем все они были действительно озвучены профессиональными актерами — людьми, давшими свой голос, в частности, таким известным мультипликационным персонажам, как Гуфи, Плуто и другим.

В большинстве случаев (и LucasArts здесь — далеко не исключение) CD-версии игр отличались от “обычных” только наличием музыки и оцифрованной речи. Экстенсивно, так сказать. Но постепенно появлялись и подлинно мультимедийные продукты, позволявшие выжать из CD-ROM'a все, на что он был способен. Это и виртуальные тирсы от American Laser Games, и бесподобный The 7th Guest от Trilobyte/Virgin, и Rebel Assault от той же LucasArts (о нем чуть позже). Первым же мультимедийным квестом этой компании стал знаменитый Full Throttle (1995) — возможно, лучшая игра этого жанра, созданная LucasArts.

Он вобрал в себя все лучшее, что было наработано компанией — отличный звук, великолепную рисованную графику, гармонично сочетающую 2D и 3D, аркадные вставки, которые хоть и были обязательны к прохождению, отличались необыкновенной приятностью. Ну вспомните, разве вы не сажались за Full Throttle еще несколько раз — просто ради того, чтобы подраться на дорогах?

Сюжет игры сделал бы честь любому голливудскому боевику, музыка создавала отличное настроение и ее вполне можно было слушать отдельно от игры, интерфейс был прост и выразителен — а что еще нужно любителю квестов? И не только любителю. Это был тот уникальный случай, когда в приключенческую игру играли даже те, кто обычно этот жанр не особенно жаловал. В Full Throttle играли все. Это действительно был квест года.

Очень сложно было придумать что-либо круче Full Throttle. Да, собственно, и не придумали пока. Вышедший в 1996 году The Dig был прекрасной, великолепной игрой, но повторить успех Full Throttle ему

не было суждено. К сожалению, потому что игра-то была очень классной.

Курировал процесс разработки игры сам Стивен Спилберг — по слухам, он собирался снять по этому сюжету фильм, но отказался от этой идеи, поскольку постановка выходила слишком дорогой. Тогда сюжет было решено воплотить на PC.

Игра принадлежала к числу «долгостроев» — первые слухи о ней появились еще в 1994 году. Затем работу над ней то откладывали, то снова возобновляли, что, в итоге, имело как положительные, так и отрицательные последствия. С одной стороны, научно-фантастический сюжет игры был разработан великолепно, с этой точки зрения она безупречна. А вот техническое воплощение, как ни странно, подкачало. VGA-графика в 1996 году... Как был это мягче выразиться...

Еще одним проектом 1996 года стала забавная штука под названием Indiana Jones and His Desktop Adventures. Я назвал ее штукой, поскольку игрой ее назвать очень сложно (пожалуйста, поймите меня правильно!) Это была не просто игра — это был... по аналогии с генератором случайных чисел, назовем эту штуку генератором случайных квестов.

Штука была предназначена в первую очередь клеркам и другим офисным работникам, которым нечем было занять обеденный перерыв. Ну действительно, что делать? Во что поиграть? Пресловутый «Сапер» при всех своих достоинствах (а ведь он в свое время — честное слово, не вру! — занимал не самые последние места в интернетовской «горячей сотне») довольно быстро надоедает. Если есть локальная сеть, можно сразиться с коллегами в Doom или что-нибудь в этом роде. А если нет? Или если человек любит, допустим, квесты?

Ясно-понятно, что в квест в обеденный перерыв не поиграешь: игра длинная, а перерыв короткий. Хорошо, подумали в LucasArts, а почему бы нам тогда не сделать программу, которая случайным образом генерировала бы маленький простенький квестик — на час игры максимум? И сделали.

В Indiana Jones and His Desktop Adventures неизменным оставался только главный герой; сама же игра — загадки, противники, даже обстановка — каждый раз была новой. Наряду с квестовыми загадками присутствовал и аркадный элемент. Остроумно? Более чем.

Ну, а прошлый год порадовал нас третьей частью «Острова Обезьян» — The Curse of Monkey Island.

Поклонники старых игр вновь окунулись в знакомый и до боли родной мир, а неофиты по достоинству оценили и отличную графику, и блестящий сюжет, и великолепный юмор игры. Что ж, будем ждать новинок. Тем более что Grim Fandango, судя по всему, обещает наделать немало шума, а то и... чем черт не шутит... стать новым Full Throttle.

Но не квестами едиными жива LucasArts. Разрабатывались (и продолжают разрабатываться, кстати) там и аркады, и стратегии, и симуляторы. К ним и перейдем.

We brake for nobody. Spaceballs

Симуляторы, как известно, бывают самые разнообразные, но из всего этого богатства компания остановилась на исторических авиационных, а также (ну естественно!) комических.

В 1988 году появилась игра Battlehawks 1942, ставшая первой из трилогии LucasArts о Второй Мировой войне. Действие игры происходило на Тихоокеанском театре, а значит, воевать предстояло с Японией. На стороне Америки. Или с Америкой. На стороне Японии.

Симулятор был для своего времени передовым — во-первых, подавляющее большинство игр того периода имитировало современные самолеты, а с историческими симуляторами тогда было очень туго. Далее, все эти игры базировались на конкретном прототипе — F-14, F-15, F-119... Battlehawks 1942 были, по всей видимости, первым симулятором, в котором игроку предлагалось не только присоединиться к любой из враждующих сторон, но и полетать на разных машинах.

Итак, по семь самолетов с каждой стороны на выбор, а также четыре кампании по четыре миссии в каждой. Неплохо. Графика игры тоже была на высоте (опять же для своего времени), в нее можно ради интереса поиграть и сегодня — и я вас уверяю, Battlehawks 1942 вовсе не выглядят на свои десять лет!

Еще одной отличительной особенностью игры стало то, что на фоне повального увлечения разработчиков истребителями (что, в общем-то, понятно — скорость, романтика и все такое) в ней предлагалось повоевать и на бомбардировщиках. Точнее, торпедоносцах.

Этот «политкорректный» подход был продолжен и во второй части сериала — Their Finest Hour: The Battle of Britain (1989). Здесь разработчики прыгнули на два года в прошлое по сравнению с первой час-

тью — игра была посвящена событиям 1940 года, когда в воздушных боях над Англией решалась ее судьба.

Симуляторная часть игры не особенно отличалась от Battlehawks 1942, но чистым симулятором BoB не была. Стратегический элемент был реализован в BoB очень неплохо, может быть, даже слишком неплохо. Суперасу, на счету которого был не один десяток боевых вылетов и не одна сотня налетанных часов предстояло немало поработать мозгами, чтобы разобраться в хитросплетении



боевых групп — где какая группа базируется, сколько в ней самолетов, какие пилоты убиты или в плену, а какие — в строю... Впрочем, так или иначе, победа в кампании зависела все же от того, насколько искусно игрок управлял самолетом в воздухе.

По поводу самолетов. Выбор был существенно меньше, чем в первой части: с британской стороны всего две машины — «Спитфайр» и «Харрикейн», зато с немецкой — шесть самолетов, среди которых преобладали бомбардировщики.

Еще одной существенной особенностью игры был редактор миссий. Это сейчас им никого не удивишь, а в 89-м...

Завершалась трилогия игрой Secret Weapons of the Luftwaffe (1991), также посвященной воздушной войне над Европой. Здесь игрок мог выбирать между тремя истребителями и бомбардировщиком (знаменитой “летающей крепостью” В-17). Еще два самолета можно было найти на дополнительных дисках. Но это только с американской стороны. С немецкой стороны игроку были доступны стандартные “Мессершмитт-109” и “Фокке-Вульф-190”, а также экспериментальные реактивные самолеты — то самое “секретное оружие Люфтваффе”.

Графика была отличной. Звук тоже не подкачал: стрельба, взрывы, гул моторов — все было выполнено на высоте. Шарма игре прибавляла и стилизованная под сороковые музыка.

К прочим достоинствам игры относятся и практически полное соответствие самолетов прототипам. Каждая машина имела свои собственные летные характеристики, и управление “Мустангом” существенно отличалось от управления “Тандерболтом”.

Как и в BoB, в SWOTL присутствовал стратегический элемент. Здесь необходимо было следить не только за военной кампанией, но и за состоянием экономики страны. Точные бомбовые удары по промышленным объектам и коммуникациям снижали экономический потенциал Германии. Напротив, удачные запуски немецких беспилотных самолетов “Фау-1” и крылатых ракет “Фау-2” (еще одно секретное оружие) приносили немалый ущерб союзникам.

Самым уязвимым местом игры был компьютерный интеллект. Естественно, игрок не мог одновременно управлять всеми стрелками того же В-17, а “свои” компьютерные стрелки безбожно мазали, в то время как “враги” били точно. Однако, будучи хорошими стрелками, они оставляли желать много лучшего как пилоты. Те же бомбардировщики под обстрелом совершенно не маневрировали, продолжая тупо переть вперед — к цели. Наращивание уровня сложности осуществлялось не за счет повышения мастерства пилотов противника, а просто за счет увеличения количества вражеских самолетов.

В 1993 году началась новая эра LucasArts'овских симуляторов. Небо над Европой оказалось слишком тесным для амбиций разработчиков компании, и они рванулись в космос.

Жанр космосимуляторов тогда еще не был особо разработан. Тотально доминировала Origin, выпус-

тившая уже две части своего Wing Commander — сериала о борьбе землян с воинственными кильраты. На этот рынок делали редкие набеги крупные и мелкие фирмы, но уходили, как правило, ни с чем. Но вот вышел X-Wing, и все сразу встало на свои места. В жанре появился второй лидер. Играющий мир раскололся на два лагеря — поклонников Wing Commander и фанатов X-Wing.

В чем была главная особенность этой игры? В новой графике. В Wing Commander графика была спрайтовой (кстати, в те давние времена ее именовали растровой). Что это значит? Это значит, что имелось некоторое количество изображений одного и того же объекта, но в разных ракурсах, одно из которых выводилось на экран. При изменении ракурса менялось и выводимое изображение. Достоинство подобного метода очевидно: он позволяет создавать достаточно детализированные изображения. Очевиден и недостаток: в любом случае, количество изображений ограничено. Невозможно нарисовать отдельный спрайт для любого возможного ракурса обзора. Поэтому даже в самых хороших играх со спрайтовой графикой изображение меняется “скачками” — о плавности приходится только мечтать. Да и с масштабированием возникают проблемы, ведь спрайт — штука плоская, перспективы не имеющая.

LucasArts использовала более перспективную полигональную графику (тогда она тоже назвалась по-другому — растровой). В этом случае модель объекта представляется как набор простых геометрических форм — примитивов. Это позволяет как угодно менять точку зрения на объект, и изображение при этом будет меняться плавно, ведь модель по-настоящему трехмерна. Отсюда и главный недостаток — относительно (по сравнению со спрайтами) низкая детализация. В ранних полигональных играх модели нередко выглядели как абстрактные нагромождения кубов и пирамид. Так было в Microprose'овском XF5700 Mantis Experimental Fighter, который так навсегда и остался экспериментальным. X-Wing же смотрелся более выигрышно: модели выглядели естественно как сами по себе, так и за счет умелого текстурирования.

Но главным было даже не это. Для многих геймеров игра стала воплощением мечты. Наконец-то они могли оказаться в кабине “настоящего” X-Wing, Y-Wing или A-Wing и внести свой личный вклад в борьбу с Империей. У XW была очень серьезная форма перед WC:

Ларри Холланду и его команде не пришлось создавать мир, к их услугам была необъятная Вселенная “Звездных войн”. Еще одним зачетным очком игре стали рисованные вставки с оцифрованной речью, которые немало способствовали созданию подлинной атмосферы знаменитой эпопеи — масштабно и грандиозно.

Но вернемся к реальности. В X-Wing все было как в “нормальном” симуляторе — различные корабли обладали различными летными характеристиками, для разных миссий предполагалось разное вооружение. Присутствовала возможность записать прохождение миссии и сохранить его для потомков. При этом playback был очень продвинутым: можно было наблюдать космические схватки с точки зрения различных кораблей, с позиции “свободной камеры”, как угодно крутить камеру вокруг корабля.

Из заданий, помимо обычных тренировочных, предлагались “исторические” миссии, а также три кампании. Игра заканчивалась с уничтожением Звезды Смерти.

Вообще, впечатления геймеров от новинки можно было прекрасно выразить кратким, но емким словом “WOW!!!” Именно что WOW!!! В 1993 году X-Wing был не просто бестселлером — он был абсолютным бестселлером. Ни одна другая игра этого года не смогла даже приблизиться к его объемам продаж.

По горячим следам вышло два add-on'a: Imperial Pursuit и B-Wing (оба — 1993). Первый представлял собой просто сборник новых миссий, которые в целом отличались несколько большей сложностью, чем миссии X-Wing. Присутствовали и новые видеовставки.

B-Wing же (что, впрочем, явствует из названия), помимо новых заданий (6 исторических и 24 обычных) включал в себя и новый истребитель — B-Wing, само собой. Сюжетно же игра являлась продолжением Imperial Pursuit.

Однако разработчикам из LucasArts этого показалось мало, и они решили взглянуть на события с другой стороны баррикад. Так появился TIE Fighter (1994). В 1994 году эту игру ждали сильнее всех остальных. И получили от нее все, чего ожидали, и даже немножко больше.

Структурно игра ничем не отличалась от X-Wing: тренировочные полеты, исторические миссии и кампании. А вот количество доступных кораблей существенно увеличилось: к услугам игрока было шесть машин, включая и TIE Bomber.

Графика по сравнению с X-Wing улучшилась, так же как и звуковые эффекты. В дополнение к оцифрованной речи в видеовставках, наиболее важные реплики из радиопереговоров также озвучивались.

Геймплей стал менее линейным. Теперь, чтобы перейти к следующей миссии, достаточно было выполнить только первостепенные задания. Были еще второстепенные и "призовые" задания, выполнение которых повышало рейтинг пилота. Особенность призовых заданий заключалась в том, что выполнить их можно было только по чистой случайности — игроку сообщалось о них только после того, как они оказывались выполнены. Успешное выполнение второстепенных заданий способствовало также развитию "параллельной" карьеры пилота.

Короче говоря, TIE Fighter стал отличным подарком всем поклонникам бессмертного сериала.

Если в X-Wing и TIE Fighter чего-то и не хватало, так это мультиплеера. Странно, но в LucasArts вообще как-то не очень жаловали многопользовательские режимы — достаточно упомянуть хотя бы о том, что первая игра, в которой появился мультиплеер, вышла только в прошлом году. Это были Outlaws.

Но поклонникам космических симуляторов тоже хотелось пострелять друг в друга. И компания вняла их мольбам: в прошлом году вышел великолепный космический симулятор со вполне предсказуемым названием X-Wing vs. TIE Fighter, ориентированный именно на мультиплеер. Исключительно на мультиплеер.

В него, конечно, можно было играть и в одиночку, но что это за игра... Полное отсутствие сюжета. Никакого видео. Ориентированные на многопользовательскую (и очень многопользовательскую) игру миссии: врагов — тучи; своих — кот наплакал. Словом, в одиночном режиме X-Wing vs. TIE Fighter не представлял никакого интереса. Ну, разве что потренироваться немного...

Зато в мультиплеере было все или почти все, что только могло прийти в голову привередливому игроку: локальная сеть, модем, нуль-модем и, конечно же, Интернет. А еще — несколько десятков кораблей, масса разнообразного оружия (причем на определенные виды оружия, а также ракетные ловушки можно было наложить запрет), очень продвинутый chat, различные режимы — Melee, Tournament, Battle... все, что угодно!

Ну, а что касается графического и звукового оформления игры... как

всегда, отлично. Даже не верится, что такое можно сделать на старинном (пусть и основательно переделанном) X-Wing'овском движке.

Что еще можно сказать об этой игре? Разве только то, что она стала первой ласточкой нового поколения игр — игр, ориентированных исключительно на мультиплеер.

Однако линия "Звездных войн" в творчестве LucasArts не ограничивалась одними космосимуляторами. Лучшее всего эта золотосная жила была разработана в другом жанре — arcade/action.

*Don't use the Force, Luke,
try to THINK!*
Народное творчество

Однако начиналось все с других игр. Одной из первых аркад, выпущенных компанией, стала бессмертная игрушка Pipe Dream (1989), выполненная на стыке двух жанров — аркадного и логического. Концепция была проста до идиотизма: за определенное время составить водопроводную трубу определенной длины из генерируемых случайным образом компонентов. Но, черт возьми, насколько же это увлекательно! Эта игра по праву занимает свое место в одном ряду с такими классическими забавами всех времен и народов, как Tetris, Arkanoid или Lines. Сейчас можно долго спорить о том, кто на самом деле является автором этой идеи, но стоит ли? Главное — игрушка классная!

В том же году появилась и аркадная версия игры Indiana Jones and the Last Crusade — классические платформы-лесенки с решением несложных головоломок в промежутках. Через год, в 1990-м, вышла Night Shift — забавная аркада с уклоном в фэнтези, действие которой происходило на фабрике игрушек. В 1991-м — Master Blazer, нечто наподобие тенниса, а в 1992-м — аркадная версия Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Казалось бы, скучновато — по игре в год. На самом деле аркады выходили, и в больших количествах, но — для приставок. А у приставочников и свои журналы есть :).

А вот в 1993 году вышла замечательная игра Rebel Assault — появились CD-ROM'ы, и LucasArts'овские спецы по аркадам обратили свой благосклонный взор и на PC.

Игра вышла потрясающей — быстрая двух- и трехмерная графика, почти ничем не отличающаяся от "нормального" видео, интуитивно понятное управление, множество игровых режимов: полет от первого

и третьего лица, полет с видом сверху и вертикальным скроллингом, нечто наподобие 3D-Action от третьего лица, но без свободы передвижений.

Как и следовало ожидать, в игре присутствовали видеовставки — не рисованные, как в X-Wing или TIE Fighter, а "нормальные". Приятной неожиданностью стало то, что некоторые сцены были оцифрованы непосредственно из кинотрилогии.

Графика, звук, музыка — все в Rebel Assault демонстрировало возможности мультимедийных технологий. А вот сам игровой процесс не был таким уж увлекательным.



И дело даже не в том, что некоторые уровни игры выглядели явно проходными, просто игра была сложной. Очень сложной. Слишком сложной, даже на уровне Easy. А "сложно" далеко не всегда значит "интересно". И, кроме того, в игре присутствовали элементарные баги, которые, сами понимаете, жизнь игроку не облегчали.

В дальнейшем эта концепция получила развитие в Rebel Assault II (1995) и Shadows of the Empire (1997), которую можно было бы с успехом назвать Rebel Assault III. Правда, коренным отличием

Shadows of the Empire стала полная свобода передвижений — в предыдущих играх корабль или герой неминуемо двигался вперед... ну, как трамвай по рельсам. И, конечно же, прекрасная графика, оставляющая позади как своих предшественников, так и себя саму — в версии для N64.

Что касается более традиционных аркад, то здесь нужно упомянуть еще и симпатичную Super Star Wars (1996), состоящую из нескольких разнообразных эпизодов, а также откровенно слабенькую Yoda Stories (1996).

Но я еще не упомянул об одной из лучших игр компании, которая с момента своего выхода в начале 1995 года и до сих пор удерживает рекорд фирмы по объемам продаж. Эта игра также основана на материале "Звездных войн", и это — Dark Forces.

Игра принадлежала к сравнительно молодому жанру 3D-Action. Так уж вышло, что законодателем мод в данном жанре, с его рождения и по сей день, является компания id Software. Сегодня каждый новый 3D-Action принято сравнивать с Quake II. Еще год назад — с Quake. А в те стародавние времена все новинки жанра автоматически сравнивались с Doom. И что же?

Dark Forces превосходила Doom (и не только его, а вообще любой современный им 3D-Action за исключением разве что System Shock) по многим, если не по всем, параметрам. В первую очередь, по графике. Каждый из четырнадцати огромных уровней был оформлен по-своему, а сами уровни стали гораздо более трехмерными — появились мосты, движущиеся платформы. Игрок получил еще одну степень свободы — возможность прыгать, приседать, а также смотреть вверх и вниз.

Для некоторых видов оружия, помимо основного огневого режима, появился и дополнительный. Та же граната могла взорваться сразу (основной режим), а могла и через три секунды (дополнительный). Из плазменной пушки можно было стрелять собственно плазмой, а можно и ракетой-подстволкой.

Особо следует отметить и дизайн уровней (выполненный, кстати, профессиональными архитекторами) — все они были тщательно продуманы, и игроку приходилось напрягать не только спинной, но и головной мозг. Море дверей и переключателей, некоторые из которых можно было задействовать и выстрелом, а чтобы добраться до других, требовалось изрядно попрыгать.

И главное — в игре был полноценный сюжет. Беготня по коридорам в поисках выхода, так утомлявшая некоторых, сменилась вполне нормальными заданиями: похитить планы "Звезды смерти" или там генератор какой взорвать. Каждая миссия предварялась подробным брифингом, и затем в процессе игры можно было не раз свериться со своим верным ноутбуком и посмотреть, что уже выполнено, а что еще предстоит. У Dark Forces была и своя атмосфера: дизайнерам LucasArts в полной мере удалось воссоздать мир "Звездных войн". Он не был таким мрачным и страшным, как мир Doom, но в нем была своя прелесть.

Недостатков у Dark Forces было два: невозможность записаться в середине уровня (что, в общем-то, не так уж и страшно, поскольку игроку предоставлялось достаточное количество жизней, да и начинать заново после "смерти" приходилось не с начала уровня с пистолетиком в руках, а с определенной точки на уровне). Вторым (и уже довольно ощутимым) недостатком было отсутствие сетевой игры. Ну да об этом уже говорилось.

Хотя на фоне достоинств эти действительно крупные недостатки выглядели мелкими. Главное — LucasArts создали шедевр. Графика, музыка, звуковое оформление, противники, уровни — в Dark Forces все было безупречно. Это, бесспорно, один из классических образцов жанра.

Порадовав поклонников 3D-Action этой великолепной игрой, LucasArts по-партизански затаилась на целых два года, зато в 1997-м одарила мир сразу двумя великолепными, абсолютно не похожими друг на друга "стрелялками". Первая из них — Outlaws — была основана на чуть подчищенном движке Dark Forces: уровни стали полностью трехмерными, враги остались спрайтовыми.

Игра продемонстрировала ряд прекрасных находок. В первую очередь — перезарядку оружия, которая выполнялась вручную. Выстрелили вы шесть раз из револьвера, опустошили барабан — будьте любезны, вставьте шесть патрончиков. Можно, конечно, относиться к этому как к дешевому навороту, но согласитесь: такая, казалось бы, маленькая деталь, а как меняет геймплей!

Кстати, о геймплее. "Осмысленность" игры резко возросла по сравнению с Dark Forces. Здесь в 3D-Action были вплетены приключенческие элементы. Из опыта известно, что смешение жанров — штука тонкая, особенно этих двух. Здесь,

как нигде, важно чувство меры, которое не позволило бы превратить 3D-Action с элементами Adventure в Adventure с элементами 3D-Action. И чувство меры дизайнерам LucasArts не изменило. "Квестовые" задачи были просты и изящны — копнуть лопатой, где надо... заполнить ручкой книгу посетителей... И никакого тупого нарезания кругов по давно очищенным от монстров уровням в поисках непонятно чего!

Кстати, о монстрах. Большинство игр данного жанра страдают повышенным гуманизмом — бороться приходится с созданиями ада, инопланетными чудовищами, мутантами, зомби... с кем угодно, кроме людей! Игры, в которых герой сражается с людьми, можно пересчитать по пальцам. И Outlaws — в их числе.

Кстати, о графике. Подчеркнуто "рукотворная" графика Outlaws была очень стильной. Но на любителя. Но стильной. И графика, и музыка, и замечательные анимационные вставки — все это придавало игре особый, уникальный аромат. Аромат классического "спагетти-вестерна".

Кстати, о... обо всем прочем. Я уже говорил о том, что Outlaws стала первой игрой LucasArts, в которой присутствовал многопользовательский режим. И не просто обычный deathmatch, а еще и teamplay, CTF и такое нетривиальное изобретение LucasArts'овских дизайнеров, как Kill the Fool with the Chicken, когда один бежит с курицей в охапку, а все остальные на него охотятся. Пожалуй, единственным недостатком мультиплеера были гигантские размеры уровней.

А вот у самой игры недостатков было чуть больше. Один из главных — бедноватая графика. При всей своей стильности. Ну, и количество уровней — очень небольшое. Положение дел немного исправляли исторические миссии по отлову наиболее опасных бандитов, но — немного. Так что в целом игра слегка утомляла. Впрочем, Outlaws — вещь определенно на любителя, и ряд горячих поклонников у нее есть. И товарищи совершенно правы, так как Outlaws — это все-таки произведение искусства, что бы там кто ни говорил.

Вторым шутером, выпущенным LucasArts в прошлом году, был Jedi Knight. Сказать о нем можно только одно: продолжение Dark Forces. Игра оправдала все возлагаемые на нее ожидания — полная трехмерность, отличный дизайн уровней, неплохой сюжет с возможностью альтернативного прохождения за светлую и темную стороны Силы, и как всегда классное видео, одобренное са-

мим Джорджем Лукасом. А что еще? Шедевр он и есть шедевр.

Но, видимо, все же стоит отметить, что эта игра, пожалуй, смогла лучше всего передать атмосферу "Звездных войн" — ведь именно в ней игроку предоставлялась уникальная возможность почувствовать себя не просто рядовым бойцом, сражающимся на стороне повстанцев или Империи, а настоящим Рыцарем Джедаев. Еще бы, ведь теперь к его услугам был и лазерный меч джедаев, и знаменитая Сила. Причем, как я уже сказал, игрок мог выбрать как Светлую, так и Темную стороны Силы, что не просто давало ему различные возможности, но и реально влияло на развитие сюжета.

*Я предлагаю новую стратегию,
сэр...
СЗРО, "Звездные войны"*

Если во всех вышеперечисленных жанрах компания чувствует себя, как рыба в воде, то такой почтенный и популярный жанр, как стратегия, до недавних пор оказывался в тени. Да и сегодня количество стратегий, выпущенных LucasArts, не особо впечатляет — всего две.

Первая из них, Afterlife (1996), ближе всего стоит к играм класса Business/Management. По концепции она была чем-то средним между SimCity 2000 (на который, кстати, и внешне очень походила), Theme Park и Theme Hospital. Правда, развлечения в этом "парке" были довольно-таки своеобразные. Еще бы, ведь гигантский комплекс (даже два комплекса), который игрок должен был построить, представлял собой не какой-то там примитивный парк аттракционов (равно как и не ферму, пиццерию, больницу... что там еще?), а ни много, ни мало — ад и рай. Именно так.

Если сам процесс строительства и благоустройства был знаком и привычен — отмеряем территорию, строим на ней разнообразные процедурные кабинеты, призванные обеспечить клиентам адские муки или райское наслаждение, — то вот работа с клиентами доставляла подлинное наслаждение. За каждым нужно было уследить: грешник ли он, праведник ли, а может быть, и вовсе атеист или верит в переселение душ, и его нужно отправить обратно на Землю. Да не просто по-бюрократически пнуть, а обеспечить и проезд до места назначения, и новое тело.

Как и в Theme Hospital, игрок ощущался или штрафовался в зависимости от того, находили души в его заведении вечное успокоение или нет. Как и в Theme Hospital, в игре

присутствовала немалая доля черного юмора. Чего стоили хотя бы "советники" — ангел и черт — с их вечными перепалками!

Второй и последней (на сегодняшний день, разумеется) стратегией от LucasArts стала совсем недавно вышедшая игра Star Wars: Rebellion. Думаю, не нужно знать английский, чтобы понять, что эта стратегия основана на все том же мире "Звездных войн".

Жанровую принадлежность Rebellion определить довольно трудно: что-то наподобие Master of Orion meets C&C. Из Master of Orion пришла общая концепция. Из C&C (или любой другой real-time стратегии) — тактические сражения, да и сама игра шла в реальном времени.

Однако на полноценный "Орион" игра, безусловно, не тянет. Не хватает глобальности, экономическая модель и наука предельно упрощены. На полноценный real-time — тоже. С одной стороны, сражения происходят как бы в трех измерениях. Это несомненный плюс. С другой стороны, они происходят так, что лучше бы и вовсе не происходили. Возьмем, к примеру, интерфейс. (Тут я позволю себе небольшое лирическое отступление). Вы знаете, совсем недавно я решил тряхнуть старинной и снова сестра за Dune 2. Начиная игру, я тешил себя надеждой, что, после обильной практики игры в real-time стратегии, пройду "Дюну" со свистом. Наивный! Я не смог завершить даже первый уровень. И не потому, что сложно. Просто достали эти чертовы менюшки!!! Все же простой и элегантный point'n'click, при котором не нужно заботиться ни о характере движения, ни о чем-то другом — идеальный вариант для стратегий в реальном времени. В Rebellion этого почему-то не учли, а поэтому в процессе игры постоянно борешься с желанием совсем отключить тактические сражения. А это делает игру и вовсе неинтересной.

И, тем не менее, не все так печально. Rebellion — безусловно, не шедевр, но и не провал. Довольно качественная стратегия, не без претензий, не без находок. Этакий середнячок. Другое дело, что в этом жанре (как, впрочем, и в любом другом) середнячков не особо жалуют.

*May the Force be with you!
Затаканная фраза,
которая так и просится
в финал*

Ну вот, пришла пора подводить итоги. Безусловно, LucasArts — компания просто замечательная. Безусловно, она входит в элиту производителей игр (особо при этом радует то, что сама по себе будучи частью финансовой империи, она не рискует быть проглоченной другой финансовой империей). Безусловно, у кудесников из этой фирмы в запасе есть немало замечательных идей, которые еще произведут не одну революцию в жанре... будем надеяться, во всех жанрах без исключения.

Гран-финал. Фанфары. Салют. Восторженные поклонники воздают должное и фирме LucasArts, и самому Джорджу Лукасу. Джордж Лукас забирает должное и торжественно удаляется. Занавес.



Семинар партнеров фирмы



Российская фирма 1C, известная в компьютерном мире как разработчик бухгалтерских программ, уже более двух с половиной лет работает с мультимедийными проектами. Ее сотрудники занимаются как разработкой, так и изданием различных мультимедийных продуктов: от репетиторов и энциклопедий до игр различных жанров. Поэтому мы с радостью приняли приглашение отправиться на ежегодный летний семинар дилеров 1C, традиционно проходящий с шестого по тринадцатое июня в солнечной Турции.

Приключения начинаются

Обычно в любой поездке самыми напряженными являются первый и последний дни. Так случилось и на этот раз. Рано утром все 350 участников семинара (партнеры, дистрибьюторы сети 1C: Мультимедиа, сотрудники компании и представители прессы) шумно погрузились в девять автобусов и отправились в аэропорт Шереметьево 2. Вся эта кавалькада со стороны смотрелась очень забавно, так как каждый третий был одет в фирменную желтую майку с логотипом 1C, а на голове каждого второго красовалась не менее желтая бейсболка с надписью "Анталия 98. Семинар партнеров 1C" и названием организации. Но, несмотря на обилие ярких цветов и праздничную атмосферу, веселое настроение "путешественников" не передалось нашим доблестным пограничникам, которые, проявив чудеса доблести, сразу

выдаваемыми, по всей видимости, ОВИР Украины. И злоумышленники были задержаны, и рейс был задержан — так нас стало всего 346. Стиснув зубы, скорбя о тех, кого уже не было с нами, мы наконец-то покинули Родину. Анталийский аэропорт встречал нас более миролюбиво, если, конечно, забыть про самолет, который совершил посадку "на брюхо" меньше чем за день до нашего прилета. Во время посадки добрая половина пассажиров поднимала себе настроение, наблюдая за живописной картиной недавнего крушения. Слегка покоренный корпус самолета уже не дымился, но надломленное крыло и внешние повреждения наводили на некоторые размышления. Поэтому неудивительно, что после остановки нашего воздушного корабля все дружно принялись аплодировать мастерству экипажа.

Будни

День прилета или, точнее, остаток вечера был посвящен расселению и знакомству с курортным городом, носящим лаконичное название Кемер. Естественно, что и на следующий день, тем более что это было воскресенье, никто работать не собирался. Поэтому в 10 утра все приехавшие, по-прежнему облаченные преимущественно в желтые цвета, направились на причал, для участия в яхт-туре. В тот день слегка опешившие турки с явным недоверием поглядывали на растянущуюся процессию, которую с легкого слова одного из журналистов уже окрестили как "Дурдом на прогулке". Да и в дальнейшем, хозяева многочисленных магазинчиков неизменно зазывали белокожих туристов в желтых бейсболках фразой "Семинар Захадил". Почти весь день прошел в исследованиях морских просторов Средиземноморья и купании. Особо осведомленные в местной географии даже умудрились вплавь добраться до древних руин городка Фазелис и полюбоваться хорошо сохранившимся амфитеатром. Но рано или поздно все хорошее заканчивается, и начинается еще более хорошее, а именно: семинар.

Действо началось восьмого числа, семинар открыл исполнительный директор фирмы 1C Борис Нуралиев. Участники прослушали подробный доклад на тему "Состояние дел и новое в работе компании". Затем началась процедура представления прессы, во время которой представители различных журналов, газет и информационных агентств смогли не только показаться окружающим, но и рассказать про свои издания.

Собственно работа началась где-то во второй половине дня, когда участники

разошлись по интересующим их секциям — большая часть осталась на секции "Франчайзинг", а я и сотрудники магазинов ассоциации 1C: Мультимедиа перешли в другой зал, посчитав направление "1C: Мультимедиа" более интересным. В первый день занятий в основном выступал Юрий Мирошников, отвечающий за все, что так или иначе связано с данным направлением. Он рассказал много интересного, например, привел различные статистические данные по итогам развития 1C: Мультимедиа. Цифры оказались очень впечатляющими: всего за один год ассоциация магазинов 1C: Мультимедиа выросла до 170 торговых точек. Складывается впечатление, что на рынке компьютерных продуктов появился новый "монстр", развивающийся поистине гигантскими темпами. Может быть через некоторое время, например, лет через пять, в России появится свой "Майкрософт".

После окончания занятий слегка уставшие участники толпой повалили на море, благо пляж был не так далеко. Этим же вечером состоялось формирование команд для игры в забаву под названием "кольцеброс". Приглашались все желающие, пресса моментально выставила команду из трех человек, которую окрестили "Бухло", отдавая дань особенностям работы журналиста.)

Второй день, на мой взгляд, получился более продуктивным. Занятия начались с обзора рынка программ для дома и тенденций его развития. Тенденции оказались приятными и обнадеживающими. На сегодняшний день в данной сфере бизнеса работает около 100 компаний издателей и разработчиков. Не все они являются такими крупными как Nival или Акелла, но, тем не менее, цифра впечатляет. Время от времени на Россию обращают свой утонченный взор и некоторые западные издатели, что, конечно же, только приветствуется.

Но не все так гладко, как хотелось бы. Инвестиций не всегда хватает, многие неигровые проекты умирают, так и не родившись. Особенно это касается направления детских и гуманитарных продуктов (энциклопедии и т. д.). Более-менее неплохо обстоят дела только с игрушками. Практически никак не решается проблема пиратства, которая иной раз забивает последний гвоздь в крышку какого-либо проекта. Не имея возможности продать достаточное количество копий своих программ (хотя бы полторы тысячи), многие разработчики разоряются и уходят в другие сферы бизнеса.

В следующем выступлении рассказывалось о новых российских продуктах, готовящихся к выпуску осенью этого го-



■ Рабочая часть семинара началась с доклада директора "1C" Б. Нуралиева о состоянии дел фирмы

же выявили нескольких злостных нарушителей паспортного режима. Четверо пассажиров моментально были уличены в том, что они посмели иметь паспорта Самостийной Украины. Мало того, эти "террористы" не только имели украинское гражданство, но и пытались проникнуть за пограничный кордон с заграночными документами нового образца,

да. Вот некоторые из них: "Экспресс-карта Москвы" компании Русский Дом, англо-русский переводчик Magic Goody и браузер с переводом web-страниц от фирмы Промт, а также различные энциклопедии. Значительная часть анонса была посвящена и играм. Осенью должны появиться: "Иван Ложкин: цена свободы", "Третий Рим", "Свинг", "Приключения инопланетянина", "Вперед в прошлое", "Бармалей 99", "Одиссея", "Звездный судья". Создалось впечатление, что наши разработчики поголовно решили создавать всевозможные квесты и логические аркады. Слегка особняком на фоне этой толпы смотрелись игры "Битва империй" и "Схватка", относящиеся к жанру стратегий и wargame соответственно. Но самой необычной игрушкой стал именно квест с аркадными элементами под названием "Митьки". Наверняка игра понравится поклонникам этой весьма колоритной, наверное, даже культовой группы. В этот же день присутствующим было рассказано и о квесте "Дача кота Леопольда", но так как специально для Навигатора фирмой 1С была предоставлена полноценная демонстрашка, мы решили удостоить данную игру отдельной статьей.

День третий стал продолжением игрового "банкета". Были представлены продолжения бестселлеров "Братья Пилоты-2", "Аллоды-2", "Аллоды 3D", "Дальнобойщики" под 3Dfx "Дальнобойщики-2", а также "Князь. Легенды лесной страны" и "Всеслав Чародей".

Эксклюзив

Аллоды 3D. Компания Nival разрабатывает новый проект, основывающийся на вселенной Аллодов. Определенного названия у данной игры пока нет, однако известно, что она будет полностью трехмерной.

ИЛ2-2. Юрий Мирошников, руководитель мультимедийного направления фирмы 1С, поделился с нами информацией по игре "ИЛ2-штурмовик". Какая фирма-разработчик является ее автором — пока секрет, но скоро (после подписания контракта) об этом можно будет говорить. Скажу лишь, что команда достаточно известная, опытная и не раз работавшая с трехмерной графикой, а игра находится в работе чуть более года, так что многое уже сделано. По соображениям коммерческой безопасности мы не смогли опубликовать скриншоты, поэтому ограничусь кратким обзором особенностей игры.

Сценарий разбит на четыре основных этапа, война для игрока начнется с битвы за Москву. Перед бомбардировками Берлина вы примете участие в операциях под Сталинградом, на Курской дуге, а также сразитесь с асами Люфтваффе в небе над Варшавой и Кенигсбергом.

Новая техника в игре будет появляться строго в соответствии с исторически данными. То есть, в начале войны немцы будут наступать на танкетках

Pz-II/III, а Тигры появятся не раньше Курской дуги. Ваш верный Ил тоже претерпит изменения по ходу сценария, и в конце войны игрок сможет полетать даже на Ил-10.

Каждый этап игры разбивается на 5-6 полетных заданий (всего около 25). Полетные задания могут быть следующих типов:

- прикрытие с воздуха советских войск
- одиночные вылеты или вылеты в составе крыла
- налеты в тыл врага совместно со средними бомбардировщиками
- поддержка сухопутных войск во время танковых сражений
- разведывательные полеты с возможной случайной схваткой с противником в воздухе или на земле

"ИЛ2-штурмовик" будет достаточно точно копировать полетную модель поведения винтового самолета, хотя игрок сможет по своему усмотрению выбрать один из двух режимов управления полетом: "реальный" или "аркадный".

Игра будет работать только при наличии графического ускорителя (Voodoo 1 должно хватить). Поддерживается multiplayer: Directplay, Modem, LAN и Internet.

СПЕЦНАЗ. Нам также удалось разузнать немного о проекте, который уже достаточно давно находится в разработке, но почему-то до сих пор обделен вниманием прессы. Это 3D-shooter от первого лица, рабочее название "Спецназ". Героями игры выступают солдаты-наемники, выполняющие специальные боевые миссии за вознаграждение. Главный герой — молодой начинающий наемник. Ему предстоит пройти путь от рядового члена боевой группы до бойца-одиночки высокого класса и даже руководителя операций. На этом уровне вам удастся воспользоваться возможностью найма солдат и планирования миссий. В общем, проект представляет собой гибрид Jagged Alliance с 3D action'ом. Но на первый взгляд это не просто бездарный клон, а полноценный продукт, в котором реализовано некоторое количество уникальных возможностей.

Вот некоторые из них:

- наличие команды компьютерных союзников игрока
- возможность отдачи команд компьютерным союзникам
- миссионный принцип выбора уровня игры
- экономическое стимулирование прохождения игры (за пройденную миссию игрок получает деньги, которые может тратить на оружие, боеприпасы, обмундирование и т. д., нанимать солдат в команду и пр.)
- зависимость легкости прохождения миссии от экипировки (оружие, защитная одежда и пр.)
- визуализация оружия в руках у солдат
- 3D-моделированное анимированное оружие в руках у главного героя

- большее, чем обычно, количество движений солдат; наличие нескольких альтернативных движений для одного и того же действия

- наличие специальных предметов — камуфлированная одежда (несколько наборов под разные типы местности), бронежилеты, противогазы, мины-ловушки, часовые мины, гранаты и пр.

- ограничение количества оружия и прочих предметов у каждого персонажа массой предметов (связано с характеристикой грузоподъемности персонажа)



■ Ю. Мирошников - ответственный за мультимедийное направление в фирме "1С"

и занимаемым объемом (лимитируется количеством свободных клеточек в inventory и связано с заданным "объемом" каждого типа оружия);

- возможность использования стационарного оружия (пулеметы на турелях и пр.)
- оружие, используемое персонажами, требует перезарядки
- оружие, боеприпасы и лекарства в ходе боя можно подобрать только с трупов врагов
- планирование операции на карте до ее начала
- игровые уровни и балансировка сил должны не давать игроку возможности проходить игру "в лоб", без тщательного планирования и обдумывания прохождения
- возможность уничтожения различных объектов (мебели и прочее).

Игровое меню организовано в виде секретного сервера некоей организации, специализирующейся на посредничестве между солдатами-наемниками, готовыми участвовать в любой операции за определенные деньги, и заказчиками, нуждающимися в проведении различных цекотливых акций. На этом сервере безработные солдаты-наемники и заказчики размещают различные объявления. Кроме того, здесь организован виртуальный магазин оружия, боеприпасов, спецоборудования, обмундирования и пр. За свои услуги организация взимает комиссионные в размере определенного процента от получаемых пользователями сервера средств.

Игрок может выбрать интересующую его миссию из списка доступных, узнать подробности предстоящей опера-

ции, подобрать с помощью базы данных наемников и нанять на время выполнения миссии до трех человек в команду, потратить деньги на покупку необходимого оборудования или продать трофейное оружие (или другие товары), принесенные с поля боя.

Игра начинается экраном интернет-браузера с загруженной страницей секретного сервера. Первое, что нужно сделать, — заполнить карточку наемника для ввода в общую базу данных. Игрок должен ввести свой псевдоним, который будет использоваться для идентификации личности на сервере, и возраст. Карточка содержит также пустые поля данных о физической подготовке и специальных навыках (меткость и т. д.). После заполнения полей имени и возраста вам будет предложено отправиться на специальный полигон для проверки боевых навыков и уровня физподготовки. На полигоне новый наемник постреляет в мишени из различных типов оружия и пройдет полосу препятствий.

По окончании всех предложенных испытаний вы возвращаетесь к странице



■ Участники семинара

сервера, а регистрационная карточка будет уже заполнена полученными данными. Собственно, после этого и начинаются реальные боевые действия, в ходе которых опыт наемника будет расти, и, если ему не суждено пасть смертью храбрых, он станет матерым “псом войны”.

Интересной особенностью является также то, что выход из миссии (эвакуация с поля боя) может производиться в любой момент на заранее определенных участках уровня. Для этого по радиации вызывается вертолет и подается дымовой сигнал. Эвакуируются все члены команды, находящиеся на данном участке.

Работа продолжается

После того, как обсуждение игровых проектов было закончено, присутствующие прослушали очень интересный доклад о проблеме пиратства и способах борьбы с этим весьма неприглядным явлением. Представители фирмы 1С и владельцы некоторых магазинов поделились с остальными своими методами. Стандартный метод борьбы с точками, торгующими контрафактной продукцией, выглядит так. После обнаружения пиратского “магазина” проводится ин-

спекция продукции, которую реализуют в данном месте. Если среди игр или других программ имеются продукты российских разработчиков, делается контрольная закупка. Затем к работе подключаются региональные правоохранительные органы. К сожалению, из-за несовершенства нашего законодательства пока не представляется возможным предпринимать какие-либо действия против лиц, торгующих западными продуктами.

Что ж, вполне вероятно, что ситуация после семинара чуть-чуть изменится, все больше людей осознает глобальность проблемы и подключится к борьбе. Хотя все мы понимаем, что “мафия бессмертна”.

В два часа дня состоялось последнее выступление Бориса Нуралиева, подводящее итоги семинара. Отдельная просьба была обращена к представителям прессы и заключалась в том, чтобы мы писали объективно, по существу и не акцентировали внимание читателей на курьезных происшествиях. Но так как это была всего лишь просьба, а курьезных происшествий случилось масса, так и хочется рассказать о парочке. Например, в один прекрасный день уборщица зашла в номер к одному из участников семинара. Каково же было ее удивление, когда в ванной она обнаружила стайку мертвых рыб, плавающих на поверхности воды. Рыбы не подавали ни малейших признаков жизни и были явно не средиземноморской наружности. Бедные турки так и не смогли понять смысла данной провокации — видимо, о воле они никогда в своей жизни не слышали. А уж о том, что иногда ее приходится отмачивать — вообще понятия не имеют. Вот такое происшествие. Или вот еще история, но уже о русской наивности или, наоборот, турецкой хитрости. Некоторые участники семинара решили вечером пойти гулнуть в ресторан. Несмотря на многочисленные советы о том, что цены рыбных блюд надо оговаривать заранее, гуляки заказали себе омаров. Так и поужинали на триста пятьдесят “зеленых”. Самое смешное, что чуть погодя, более осмотрительные россияне умудрились откусать омаров за полсотни.

Финал

Десятого июня состоялся торжественный ужин, посвященный закрытию семинара. Во время ужина были проведены финальные соревнования по кольцебросу. Команда, составленная из маститых журналистов, полностью оправдала свое название — видимо, поэтому кольца упорно не шли в цель или не жели цепляться за крючки. Может быть, если бы главный приз (огромная бутылка “Смирновки”) был выставлен для всеобщего обозрения заранее, представители прессы нашли бы дополнительные резервы. А так приз достался команде под загадочным названием “Московская сопка”. Причем все зачетные очки своей команде принесла женщина. Итак, бутыл-

ка была подарена — празднество началось. По русской традиции съедено было много, а выпито еще больше. Поэтому энтузиасты открыли танцевальный сезон прямо около бассейна. В процессе танцев появилась идея “мокнуть” исполнительного директора фирмы 1С Бориса Нуралиева, но горячие головы успокоились после того, как в бассейн был сброшен Андрей Монахов — начальник рекламного отдела. Ближе к ночи эмоции забурлили еще сильнее, народ захотел купаться. Только малая часть “семинаристов” оказалась дальновидными настолько, чтобы захватить купальные костюмы. Поэтому в первом часу ночи состоялось массовое нудистское погружение в морские пучины. После этой процедуры большая часть участников семинара вспомнила о еще неупакованных чемоданах и направилась в отель. Остальные направились в соседний бар-караоке, решив, что гулять — так гулять.

Приключения заканчиваются?

Последний день в очередной раз подтвердил высказывания о том, что первый и последний дни — самые веселые. Так случилось и на этот раз. Ночью загорелся отель, правда большая часть гостей этого не заметила, так как находилась в состоянии глубокого забытья, обслуга высыпала из здания, как крысы с тонущего корабля. К счастью, возгорание оказалось несерьезным и было быстро ликвидировано. Утром, в связи с проводившимися учениями ВМФ Турции, на обозрение всем желающим была представлена подводная лодка, которая чинно всплыла в километре от пляжа. Минут через десять после того, как подводка, пристроившись в кильватер к прогулочным яхтам, направилась в сторону живописных развалин города Фазелис, в небе появилась парочка штурмовиков, пролетавших аккуратно над Кемером.

Обратная дорога оказалась легкой и приятной. Турецкие таможенники и пограничники проявили чудеса ловкости и скорости и специально для нас открыли пару дополнительных будок регистрации. Да и наши должностные лица на этот раз не ударили в грязь лицом — я вышел из здания аэропорта ровно через двадцать минут после приземления.

Что ж, осталось лишь подвести итоги ежегодного летнего семинара. Мне удалось привезти массу информации по играм, о которых я вкратце уже упомянул. Отдельное “спасибо” хочется сказать Юрию Мирошникову и Олегу Самсонову, которые оказались бесценными источниками информации, хорошими собеседниками, да и просто приятными людьми.

Поэтому с надеждой ждем следующего июня, глядишь, разработчики новыми продуктами порадуют, а компания 1С вдруг захочет провести семинар где-нибудь в Las-Vegas...

ПИРАТСКАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

В последнее время на игровом рынке наблюдается определенное оживление — одна за другой выходят удачные российские игры и локализации. Доля последних непрерывно увеличивается, по некоторым позициям они просто вне конкуренции. Я имею в виду конкуренцию со стороны рынка пиратского. Достаточно вспомнить, с какой скоростью сметалась с прилавков легальная копия Wing Commander: Prophecy. У пиратов просто не было шансов в этом соревновании — наскоро отпечатанные комплекты CD и рядом не стояли с прекрасным коробочным изданием, которое еще и продавалось по удивительной цене. Чего одна карта стоила!

На этот раз пираты потерпели поражение. Правда не столь сокрушительное — те, кому не хватило коробок, купили русифицированную продукцию черного рынка. Иногда ситуация обстоит еще хуже — легальные версии некоторых игр в Москве просто невозможно купить и через месяц и через два после релиза. В качестве примера можно привести ту же Might & Magic VI. В ходе написания материала по этой игре мы связывались с компанией New World Computing, и после нескольких писем просто сложилось впечатление, что Россия как рынок им все еще неинтересна.

Зато пираты наводнили этот самый рынок копиями M&MVI в кратчайшие сроки. А месяц спустя появилась и локализованная пиратская версия.

Возможность рассказать о том, как делаются подобные вещи, раскрыть «кухню» пиратской русификации предоставилась совершенно удивительным образом. Подробности я опущу, но в результате мы разжились материалом, что называется «из первых рук», который и предлагаем вашему вниманию.

Один в поле воин, или рассказ пиратского «локализатора»

Пиратской локализацией игр и их продажей, занимаются несколько контор. Среди наиболее известных — «7-ой Волк Мультимедиа», «Фаргус», «Рогалики» и «Сатурн». Причем никто из них и не пытается скрыть род своей деятельности — у каждой из фирм есть сайт, где регулярно появляются новости о готовящихся переводах, а также выкладываются патчи к уже выпущенным играм.

Как правило, над переводом и озвучкой пиратских игр трудятся небольшие группы программистов — два-три человека. Есть и «энтузиасты-одиночки». У каждой конторы, занимающейся локализацией, работают под началом несколько таких групп. Причем эти «работники», как правило, никаким образом друг с другом не связаны. Так сказать, волки-одиночки. Обусловлено это тем, что все профессионалы в данном деле хорошо известны, и фирмам не хочется, чтобы у них переманили ценного работника.

Как правило, диск с игрой оказывается в руках «локализаторов», сразу же после ее выхода в Европе или в Штатах, либо же даже до назначенной даты релиза. Само собой, каналы получения игр не совсем чисты, вернее совсем не чисты (либо свой курьер, либо Warez'ные ISO'шки — файл размером с CD, с которого, при наличии пишущего CD-ROM'а, можно получить мастер-диск с игрой).

Какие игры выбираются для локализации? А какие угодно. Раньше таковыми являлись только признанные хиты, но теперь, когда спрос в русифицированном программном обеспечении резко увеличился, зачастую локализуют все, что под руку попадется. Само собой, между пиратами есть конкуренция, наподобие существующей на Warez'ной сцене. Ведь кто раньше переведет игру, тот быстрее продаст свой тираж и, соответственно, заработает больше денег. Впрочем, в случае с признанными хитовыми играми, могут появиться сразу две, а то и три локализации, причем прибыль будет у всех.

Итак, у нелегального локализатора в руках оказался диск с игрой и ему требуется выдать через неделю-две заказчику русскую копию (как правило, пиратская локализация делается за ничтожный срок, случаи, когда на перевод уходит больше месяца, достаточно редки. Столь «много» времени ушло, например, на обработку того же M&M6). Дальнейшие его действия можно подразделить на четыре этапа, на которых мы остановимся подробнее.



Великий и могучий русский язык.

Первым делом локализатор должен найти использующийся в игрушке шрифт. В этом отношении легче всего разбираться с играми под Windows 95. Большой любовью локализаторов также пользуется продукция компании Microsoft. Объясняется это тем, что шрифт в Microsoft'овских играх (к примеру, в Age of Empires) хранится в стандартном формате TTF. Программист всего лишь загружает такой шрифт в TTF Editor и заменяет его символы на соответствующие из кириллической азбуки. Самый оптимальный вариант — если используется какой-нибудь стандартный шрифт (допустим Arial), то достаточно подставить его русифицированный прототип (Airal Cyr) и сменить в настройках игры кодовую страницу. Другой распространенный вариант записи шрифтов — отдельная Bitamap, в которой содержатся графические начертания всех букв. Чтобы перевести шрифт программисту достаточно перерисовать букву, после чего перевести сам текст программы, в соответствии с правилами нового шрифта. Однако здесь возникает одна небольшая проблема.

Вы никогда не задумывались, почему в пиратских локализациях, как правило отсутствует твердый знак? Может быть все программисты являются активными члена-

ми партии “За отмену твердого знака”? Нет, объяснение сему факту довольно банально. В русском алфавите 33 буквы, а в английском всего лишь двадцать шесть. Очень часто, при разработке игрового шрифта, разработчики отводят место под 30–35 символов (все буквы латинского алфавита, плюс служебные символы и знаки препинания). В результате местным локализаторам приходится выкручиваться, имея на руках 33 полноправных буквы. В результате применяются всякие ухищрения. Вы спросите: “Неужели нельзя зарезервировать побольше символов под шрифт?”. Можно, но для этого придется изменять непосредственно сам код программы. А не имея на руках исходников кода, такое занятие равносильно поиску иголки в стоге сена, с вероятностью успеха в одну десятую процента. Вот почему все наименее используемые буквы выкидываются, вот почему достаточно непросто встретить русифицированную игру со всеми знаками препинания.



Перевод

Один из самых трудоемких этапов в процессе локализации игры. Особенно при русификации какой-нибудь объемной RPG. На тот же Might & Magic 6 у локализаторов ушло чуть больше месяца только на перевод текстов. Лучший помощник в этом случае — словарь. Но ведь часто приходится придумывать и свои собственные игровые термины, переводить фразеологические выражения с английского на русский, подбирая подходящие синонимы. В общем-то, достаточно нудная работа.

В последнее время, разработчики все чаще используют кодирование непосредственно текстовых фрагментов, дабы запутать жизнь пиратам, гир'ующим игрушкам. На практике это значительно осложняет жизнь тем, кто пытается изменить текст в игре. К примеру, в K&N2: Crossfire брифинг миссий был спрятан очень хитрым образом. В начале шла текстовая информация для первой миссии с заголовком. В заголовке так же указывался байтовый размер самой информации, содержалась ссылка на следующий текстовый фрагмент и... хранился алгоритм кодирования для последующей миссии. Другими словами, чтобы раскодировать пятую миссию требовался кодовый ключ зашитый в четвертой, та в свою очередь была закодирована по алгоритму прописанному в третьей и т.п. Не помогло — умельцы разгадали и этот способ кодирования. Другой проблемой, связанной, непосредственно, с переводом текста, является, как ни странно, его нахождение. Например, при переводе Might & Magic 6 у локализаторов возникал заминка. Им удалось перевести практически весь текст, но вот слово Peasant найти не удается, и все тут. Пришлось идти на всевозможные ухищрения. Выкрутились посредством подстановки другого слова, с похожим расположением букв. В слове Peasant присутствуют две буквы “a”, расположенные через одну. Было обнаружено схожее русское слово (плебей — две буквы “e”), после чего произвели подстановку англий-

ских букв (e=p, a=e, s=b, n=y). В результате слово peasant осталось на английском, но писалось соответствующими русскими буквами.

При переводе игрового текста также существует такая вещь, как резервирование места под текстовый буфер. Предположим, что программа выделяет под определенный фрагмент текста три килобайта. При переводе на русский получается три с половиной. Если впахнуть больший объем текста, то программа, проверив контрольную сумму архива (а уж она эта обязательно сделает), подумает “Однако! Я потяжелела на пол-килобайта!” и откажется работать. В результате, локализаторы поставлены в жесткие рамки — меньше текста можно, а больше ну ни как. Отсюда и лаконичность всех “пиратских” игр. Этим же и объясняется замена слова “НЕТ” на слово “НЕ” (ведь в английском NO две буквы, в отличии от русского НЕТ).

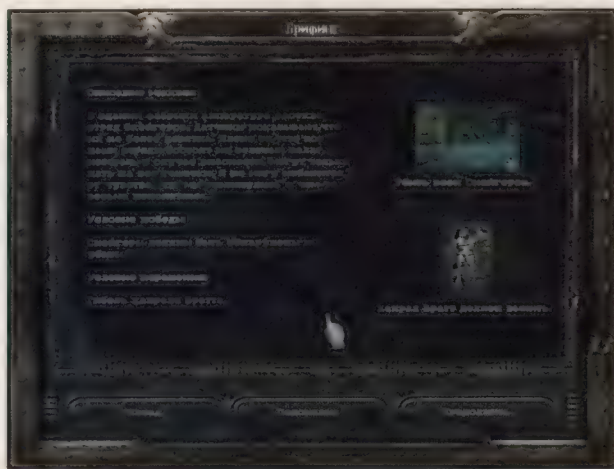
Озвучка

На данном этапе программисту требуется отыскать звуковые файлы с речью на английском языке, и записать поверх них файлы с русской речью. Раньше процесс поиска звука занимал не так уж и много времени (речь либо содержался в отдельных WAVE файлах, что особенно характерно для игр, написанных под операционную систему Windows 95, либо же складывалась в отдельный архивный файл). Ярким примером можно считать игрушку Duke Nukem 3D — озвучить ее мог даже человек, полностью не разбирающийся, не то что в языках программирования, но даже ни разу в глаза не видевший Norton Disk Editor. Достаточно было распаковать .pak файл и перезаписать поверх WAVE файлов свои собственные. В наше время, по все той же причине защиты игр от взлома, разработчики применяют всевозможные методы кодирования, что значительно затрудняет изменение чего бы то ни было в программе.

Итак, перед нами стоит цель — найти звук. Оцифрованная речь или спецэффекты пишутся в файлы PCM (Pulse Code Modulation), а посему имеют несколько специфических признаков. Основная примета — строчка RIFF (Raw Interchange File Format). Если увидели эту строчку в файле — стопроцентная вероятность, что там что-либо записано.

Иногда разработчики пользуются специальной кодировкой. Тогда приходится находить алгоритм кодирования и по нему писать программу декодировщик. Наиболее распространенный — складирование однотипных файлов (графика, звук, видео) в один большой архив. Достать оттуда отдельные компоненты достаточно просто. Используется программа распаковщик, читающая заголовки файла и режущая архив на нужные кусочки.

Непосредственно сама озвучка осуществляется... одним(!) человеком. Для обработки речи используется программа для студийной обработки звука. Из наиболее простых и, вместе с тем мощных, следует отметить Cool Edit



96 — сочетающий в себе как основные функции работы с WAVE файлами (вырезание, вставка, копирование), так и профессиональные — фильтрация, генерация шумов и наложение. Как же одному человеку удастся говорить разными голосами? Поясню — берется микрофон и записывается нужная фраза. Как известно, чтобы поднять тембр звука необходимо повысить его частоту (на этом и основаны все современные Wave-Table синтезаторы). Пишем фразу на 22050 khz, поднимаем частоту на 44100 khz, не меняя параметров файлов, а просто ускоряя его в два раза. Все — голос мужчины превратился в быстрый говор ребенка. Кроме того, существует множество фильтров, позволяющих поддавать басов, или наоборот усилить верхние частоты. Правда, для записи тоненького голоса какой-нибудь героини все равно придется привлекать знакомую девушку или жену. Так что все эти байки на коробках, типа «озвучено профессиональными актерами» — не более, чем рекламная мишура.

К озвучке можно отнести и русификацию видео-роликов. Здесь также может возникнуть масса осложнений. Допустим, в ролике присутствуют субтитры на английском языке. Есть заказчики, которые требуют, чтобы в игре не осталось ни одного английского слова. Порой доходит до маразма. Например в случае с игрой Star Wars: Rebellion. В начале идет всем с детства знакомый заставочный ролик Lucas Arts (Long, long ago, in a far away galaxy there was... и т.д.). Локализатору пришлось доставать ролик из AVI, делать раскадровку и переводить в каждом кадре слова на русский язык. А таких кадров штук 200. Субтитры само собой делаются гораздо проще (в редакторе AVI накладывается полоса внизу кадра, закрывающая английские символы и на ней пишется перевод).



Основная проблема связанная с озвучкой роликов — убрать голос и оставить шумовой фон. Для этого из видеофайла выдирается звуковая дорожка и «засасывается» в тот же COOL Edit, после чего используется фильтр Voice Cut. На хорошей стерео-записи речь убирается практически без всяких последствий. После чего, записывается русский голос и накладывается на фоновую запись.

Графическая перерисовка

Один из самых сложных этапов пиратской локализации — перерисовка игровой графики. Сюда входят такие вещи, как перерисовка интерфейса (замена New Game на «Новая игра» и т.п.). При изменении графики не возникает практически никаких проблем — нужный файл загружается в Photoshop или в любой другой графический редактор, там нужным образом дорабатывается. Только вот на словах это просто, а на деле... В среднем, при перерисовке графики требуется обработать под тысячу кадров на игру. В том же Carmageddon, где все менюшки хранились в отдельных FLIC'ах, пришлось тратить на перерисовку уйму времени. Допустим, есть надпись

NEW GAME, которая повторяется на 15 кадрах. Необходимо разбить FLIC на 15 кадров, перерисовать каждый кадр, да еще так, чтобы надписи совпали.

Отдельная головная боль — отыскать саму графику. Ведь разработчики не кладут все картинки в одну директорию с названием PICS, и не пишут в README, как разобрать их архив. Все это приходится искать самому умельцу. Причем найти и раскодировать графику удается далеко не всегда. Тогда приходится идти на всякие ухищрения. Например, была такая игрушка Shipwreckers. Там на титульном скрине — три шкатулки с золотом. Первая — NEW GAME, вторая — OPTIONS, и третья — EXIT. При выборе одной из шкатулок открывается крышка и на ней появляется соответствующая надпись (New game, Options или Exit). Программист, переведивший игру, так и не смог найти, где содержится графические файлы с изображением крышек. Все что он смог сделать, это убрать крышки вообще. Затем, на заднем фоне, над каждой из шкатулок, были написаны соответствующие надписи на русском языке и все. Звук открывающейся крышки остался, а самой крышки нет.



В общих чертах о пиратской локализации все. Остается только сказать, что за перевод игры талантливому программисту со стажем работы на данном поприще платят в среднем от 800 до 1200\$. Заказчик же получает значительно больше (средний тираж локализованной пиратской игры — две-три тысячи экземпляров). Все пиратские локализации делаются не профессионалами, а «любителями своего дела». Так что, надписи на коробках, вещающие о «профессиональных актерах Мосфильма» и «художественный перевод» — полное вранье.

В любом случае — все это нелегальная продукция, даже если «локализаторы» прикрываются фразой, что «мы, де, в это дело вложили свой труд и теперь это отчасти наша игра».

Не исключено, что ситуация может резко измениться уже в ближайшие пол-года — год. Все чаще фирменные локализации выходят в России одновременно с оригинальными версиями на Западе. При этом игроку обеспечивается качественная поддержка и все преимущества зарегистрированного пользователя. В перспективе просматриваются игры, в которых русский язык будет присутствовать изначально — его можно будет выбрать среди прочих в меню. В частности, такой политики уже начала придерживаться Electronic Arts. В которой российский рынок видят настолько перспективным, что даже на визитках персонала европейского представительства одну из сторон печатают на русском.

Экономические кризисы и связанные с ними безденежье имеют свойство когда-нибудь заканчиваться. Я очень надеюсь, что не за горами то время, когда вместо стопок пиратских компакт-дисков, глаз среднестатистического отечественного юзера сможет отдыхать на красивых коллекционных изданиях любимых игрушек.

ИНТЕРНЕТ

Dialing... Verifying username and password... Logging on to network... Online!

Новости

Галактические войны

После длительного бета-тестирования компания Microsoft наконец-то выпустила свой новый проект в области on-line игр — массивную пошаговую космическую стратегию UltraCops. Все желающие могут ознакомиться с новым шедевром и попробовать его в действии посетив сайт Internet Gaming Zone. В UC используется система дневных ходов — все игроки выполняют определенные действия, после чего, в конце дня компьютер подсчитывает результаты ходов и обновляет статистику. В игре присутствует 14 различных рас. Хорошо развита система разработки науки и новых технологий. В общем настоящий подарок начинающим завоевателям звездных систем. Пока что, две недели можно поиграться бесплатно, затем планируется включить UltraCops в платный сектор.

Любителям головоломок

Сетевая служба TEN обещает в скором будущем порадовать любителей всевозможных Tetris'ов обилием новых логических игр. TEN заключила контракт с фирмой Smart Games, широко известной на поприсе логических головоломок. Smart Games разработает несколько Java-applet'ов наиболее популярных головоломок, поиграть в которые сможет любой желающий, причем абсолютно бесплатно. Для этого, в скором будущем будет создан отдельный раздел на сервере TEN 2 (JAVA сайт TEN, который откроет ближе к осени).

Рождение нинзя

Ion Storm, внял таки мольбам поклонников Daikatana, и открыл в сети сайт, целиком посвященный этому проекту, по адресу www.daikatana.com. На сайте представлена наиболее полная информация о разрабатываемой игре, а также последние новости, свежие картинки и музыка. Всем любителям 3D-Action — настоятельно рекомендую.

Годзила возвращается

Вместе с выходом фильма про новые приключения японского монстра, фирма Kesmai Online выпус-

тила свою последнюю разработку в области on-line gaming игру godzila. Godzilla представляет собой изометрический 3D Action с видом от первого лица и, хотя, графика не отличается чем-то выдающимся, игра обещает быть интересной. Вам предоставляется шанс сыграть одним из трех персонажей — детенышем Годзиллы, солдатом и фоторепортером. Годзиле необходимо добывать себе пропитание кушая всех встречаемых и поперечных, солдат должен защищать мирных жителей от нападений Годзиллы, а репортеру главное кадр поэффектнее отхватить. Действие будет происходить в интерактивной обстановке. Так что не пропустите новый хит на Gamestorm.

Звездные Рейнджеры

Вскоре на Gamestorm появится еще одна игра от фирмы Kesmai — Starship troopers: Battlespace. Это очередной симулятор космических боев на звездолетах. Однако в Battlespace введен такой элемент как десантные отряды. Теперь на каждом корабле установлен пехотный отсек. И цель миссии уже не просто уничтожить всех и вся, но и захватить какую-нибудь планету, выбить оттуда противника и закрепить самому. Графическое исполнение сделано весьма и весьма неплохо.

Чужие в сети

Классический фильм "Чужой", еще долго будет вызывать пристальное внимание со стороны разработчиков компьютерных игр. Не так давно, на сервере Gamestorm, появилась игра Aliens Online. По сути дела это еще FPS, где вы можете выступить в роли чужого, призванного уничтожать людей, либо в роли десантника, с прямо противоположной целью. Игроки могут объединяться в команды, с тем чтобы более продуктивно заниматься геноцидом. Причем, можно играть и в одиночку, но это достаточно нелегко. А в команде можно обмениваться найденным оружием помогать другу, если тот попадет в опасность. Любителям 3D Action в on-line игра покажется весьма и весьма интересной.

Колонка редактора

Ку. В смысле Re. Совсем обленился, даже "здравствуйте" написать не в состоянии. Видно в Tetrisnet последнее время переиграл. Либо в чатах зачатился. Либо еще что. Причем все три занятия стоящие. Вот только насчет последнего не совсем уверен.

Ок. К делу. В июльском разделе Интернет, из интересного присутствует 12 страница текста, формата A4. В статье "Интернет 2" рассказывается об обозримом будущем протокола IP. Под эту статью также очень приятно мечтать о выделенной линии, с пропускной способностью 2 гигабита и о полном отсутствии лага в сетевой игре. Помечтать, оно не вредно.

Да, кстати, в следующем номере статья о взломе pwl файлов. Чисто образовательно-познавательный материал, без малейшего намека на практическое применение. Ну что вы, Игоря Дарт aka Vader'a не знаете? У него все статьи такие.

Вероятно, в обозримом будущем, попытаюсь обозреть выделенные линии, и как их себе домой провести. Ну и, само собой, сколько все это удовольствие стоит. В качестве точки отсчета будет использоваться сеть "Митино On-line". Не слышали о такой? И очень зря — была б моя воля, давно б в Митино жил.

Ладно, всем всего, серфите по WWW, играйтесь в Вангеров и не скучайте.

BRB,

Viv

P.S. В июле уеду в Волгоград, по-сему раздел Интернет может и отсутствовать. Хотя не факт.

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	13	Starcraft	Blizzard	RTS
2	10	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
3	6	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
4	40	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
5	16	Battlezone	Activision	Action/Strategy
6	38	Fallout	Interplay	RPG
7	29	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
8	37	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
9	33	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
10	85	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty	New World/3DO	Strategy
11	10	Forsaken	Probe/Acclaim	3D Action
12	10	Allods (Sealed Mystery)	Nival/Buka	RPG
13	34	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	AutoSim
14	78	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	Action/RPG
15	28	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	SpaceSim
16	32	Tomb Raider 2	Eidos	Action/Adventure
17	38	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
18	49	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
19	8	Army Men	3DO	Action/Wargame
20	23	Gag	Auric Vision	Quest
21	6	World Cup 98	EA Sports	Sports
22	53	Dungeon Keeper/The Deeper Dungeons	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
23	3	Descent (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
24	84	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
25	32	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
26	54	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	Racing/Action
27	28	Worms 2	Team 17/MicroProse	Logic Arcade
28	32	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	Strategy
29	32	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	Sports
30	41	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	RTS
31	84	Command & Conquer/add-on (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
32	122	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
33	39	Ultima Online	Origin/Electronic Arts	Online RPG
34	13	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	Wargame
35	61	X-Wing vs. Tie Fighter/Balance of Power	Totally/LucasArts	SpaceSim
36	35	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Quest
37	38	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
38	14	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	Coolhand/LucasArts	Strategy
39	15	Parkan (The Imperial Chronicles)	Nikita	Action/SpaceSim
40	36	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
41	47	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	Strategy
42	39	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood/Virgin	RPG
43	40	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	Sports
44	7	Monster Truck Madness 2	Terminal Reality/Microsoft	Racing
45	37	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
46	101	Quake/Surge of Armagon	Id/GT	3D Action
47	52	Links (OS/2)	Access/Stardock	Sports
48	7	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
49	12	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	TankSim
50	7	Incoming	Rage	3D Arcade
51	8	Spec Ops (Rangers Lead the Way)	Zombie/Ripcord	Action
52	69	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	Strategy
53	56	Moto Racer	Delphine/BMG	Racing
54	38	Incubation/Add-on (Time Is Running Out)	Blue Byte	Strategy
55	93	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RPG
56	12	Die By the Sword	Treyarch/Interplay	Quest/RPG
57	52	Little Big Adventure 2/Twinsen's Odyssey	Adeline/Activision	Quest
58	36	Entrepreneur	Stardock	Strategy
59	14	F-15	Jane's/Electronic Arts	FlightSim
60	9	Motorhead	Digital Illusions/Gremlin	Racing
61	37	Uprising	Cyclone/3DO	Action/Strategy
62	31	F1 Racing Simulation	Ubi	Racing
63	35	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	Wargame
64	31	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	Wargame
65	18	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	Pinball
66	6	Sanitarium	DreamForge/ASC	Quest
67	136	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
68	25	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	RTS
69	30	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	Strategy
70	1	Final Fantasy 7	Square/Eidos	RPG
71	33	Pax Imperia (Eminent Domain)	Heliotrope/THQ	Strategy
72	80	Trials of Battle (OS/2)	Shadowsoft/Stardock	3D Action
73	63	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	Racing
74	3	Dominion (Storm Over Gift 3)	Ion Storm/Eidos	RTS
75	121	Descent 2	Parallax/Interplay	3D Action
76	1	Mech Commander	MicroProse	RTS
77	34	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	Sports
78	57	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	Strategy
79	9	CART Precision Racing	Microsoft	Racing
80	29	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	RPG
81	1	Commandos (Behind Enemy Lines)	Pyro/Eidos	RTS
82	5	Industry Giant	Interactive Magic	Strategy
83	32	Championship Manager 97/98	Eidos	Sports
84	34	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	Arcade
85	90	Avarice (The Final Saga) (OS/2)	CSS/Stardock	Quest
86	113	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	3D Action
87	17	Tex Murphy (Overseer)	Access	Quest
88	35	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	Quest
89	80	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	Quest/SpaceSim
90	24	F-22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	FlightSim
91	2	X-Com (Interceptor)	MicroProse	Strategy/SpaceSim
92	65	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	Strategy
93	89	MechWarrior 2/Add-ons	Activision	Action
94	77	M.A.X.	Interplay	RTS
95	12	Ultim@te Race Pro	Kalisto/MicroProse	Racing
96	4	FireTeam	Multitude	Action
97	135	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness)	Blizzard	RTS
98	41	Hexen 2/Add-ons (The Beginning of the End)	Raven/Activision	3D Action
99	14	Screamer Rally	Virgin	Racing
100	9	Anno 1602	Sunflowers	Strategy

INTERNET 2

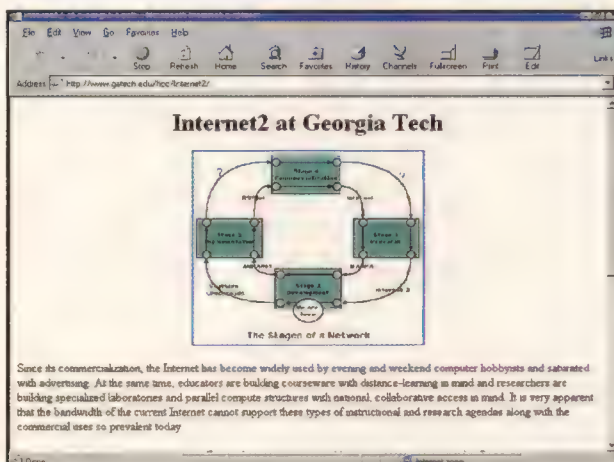
В последнее время, количество пользователей, подключенных к сети растет неимоверными темпами. Мощностей каналов для передачи данных начинает не хватать. Не редки случаи, когда сеть, буквально задыхается, под сваливающимся на нее объемом информации. Когда создавался Интернет (в то время — ARPAnet), его создатели даже не задумывались, как высоко может скакнуть их детище. Да и сам протокол TCP/IP обладает множеством недостатков, как-то слабая защита информации (кодирование данных не предусмотрено), нерациональная маршрутизация пакетов, большое количество багов и многое другое.

Представьте себе следующую ситуацию. Пришли вы вечером домой, включили компьютер и решили посмотреть анонсы видео-рынка на сайте Warner Brothers. А заодно и узнать свежие новости. Только вот читать какой бы то ни было текст вам совершенно не хочется. Поэтому, в другом окне открываете Real Audio Player и настраиваетесь на прямую трансляцию новостей CNN. Да, и надо еще не забыть скачать почту. Сказано — сделано, в третьем окне запускается ваш mail-клиент, который начинает тянуть десятка два новых сообщений. Сидите в кресле, попиваете кофе, смотрите видики и слушаете новости, а заодно и почта качается.

Вы считаете, что описанная выше ситуация, в наше время невозможна? Да нет, в принципе все это реализуемо, потребуется всего лишь выделенная линия от провайдера и два мегабита свободной емкости канала. Да и то не факт, что этого хватит, ведь основная проблема может быть не только в пропускной способности вашего канала, но и в потере пакетов. Последний фактор особенно важен при приеме и передаче видео или аудио массивов, так как при потере пакетов вам придется ждать пока удаленный сервер перешлет их заново. А в результате — звук заедает, и ролики тормозят.

Итак, мы плавно подошли к теме статьи — проект Интернет 2. Решение о начале разработок над этим проектом было принято в 1995 году на научной конференции в Монтере. Предпосылками к этому послужили факты, описанные в предыдущем абзаце, как то: малая пропускная способность существующих каналов, слабая организация маршрутизации данных и полное отсутствие какой-либо защиты передаваемой информации. Как известно, любое изобретение проходит четыре стадии развития. Первоначальный этап — непосредственно изобретение. Затем следует период тестирования и улучшения. Далее продукт идет в широкие массы и получает (или нет) мировое признание. И, наконец, четвертая и последняя ступень развития — снижение себестоимости и, как

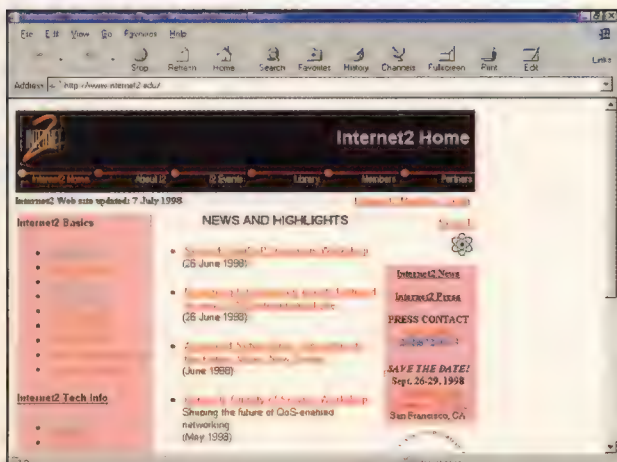
следствие — увеличение рынка сбыта. После четвертой стадии “идея” отбивает деньги, и начинается поиск новой (опять изобретение). Круг замкнулся. Применительно к развитию сети Интернет получаем следующую логическую цепочку: ARPAnet (внутренняя закрытая сеть военных сил США), NSFnet (научная сеть, объединившая наиболее крупные университеты и НИИ), коммерческий Internet (корпоративная сеть для крупных компаний), повседневный Internet (распространение сети по всему миру и появление множества мелких провайдеров), vBNS (закрытая научная разработка высокоскоростных каналов передачи информации), Internet2 (проект системы коммуникаций следующего поколения для университетов). Интернет2 является детищем USAID, корпорации университетов по разработке передовых Интернет-технологий. Данная организация выглядит более чем солидно: ее членами являются около 120 американских университетов. Вместе с учеными в проекте принимают участие как федеральные, так и коммерческие структуры (IBM, Nortel, MCI, Cisco Systems, AT&T и другие). Почему именно университеты играют ключевую роль в столь значимом начинании, спросите вы? Да потому, что именно они являются одновременно и заказчиками новых технологий, и единственными организациями, способными их реализовать. Не стоит забывать, что именно университеты всего мира являются хранилищами знаний, наработанных человечеством в процессе эволюции, а недоступная информация, тихо пылящаяся на полках библиотек, не является столь ценной, как открытые данные, циркулирующие по сетям всего мира.

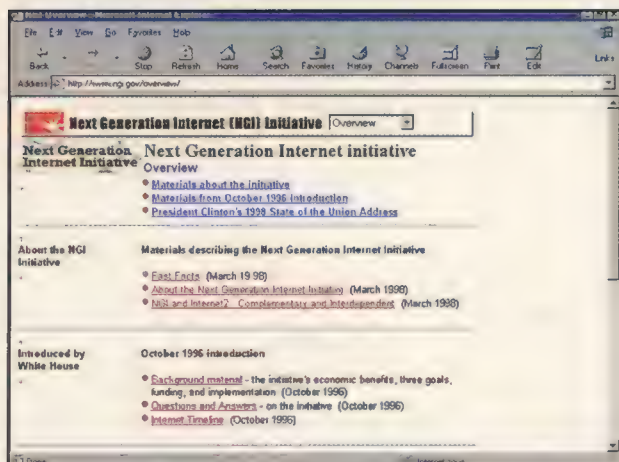


Интернет2: Теория и Практика

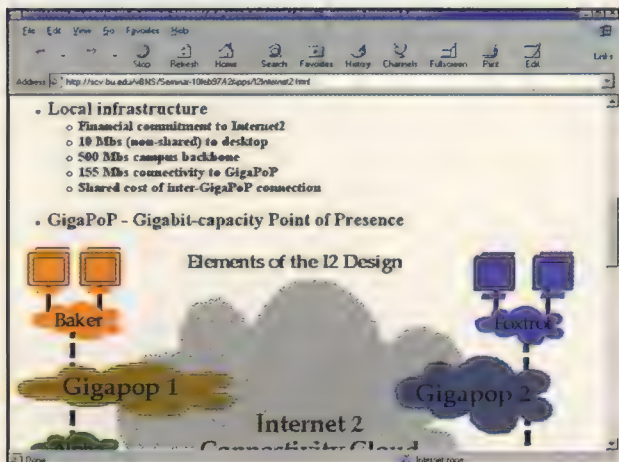
Основной целью проекта является разработка и производство новых технологий передачи данных, приложений и услуг, предоставляемых пользователям. Но это, так сказать, официальное определение. Простого же пользователя, как всегда, в большей степени интересует лишь та информация, которую он может “пощупать руками”, оценить на предмет возможного ее использования в собственных целях. Попытаюсь, в общих чертах, изложить информацию, известную на данный момент об этом проекте.

Интернет 2 создается на основе vBNS. VBNS — very high performance Backbone Network Service — сервер с неимоверно высокой пропускной способностью, работающий на супер-компьютерах, разработанных NGI (Next Generation Internet). У каждого НИИ или университета, являющегося участником программы Интернет 2, стоит GigaPoP, локальный маршрутизатор, занимающийся об-





служиванием канала емкостью 2.5 мегабит. Сегодня сеть vBNS объединяет более 100 НИИ в США, и постоянно разрастается. Интернет 2 это разработка будущего, следовательно в нее выгодно вкладывать деньги. Многие этим успешно занимаются. Мой рассказ не был бы полным, если бы я не упомянул о QoS (Quality of Service). Данная информация, содержащаяся в заголовке пакета, устанавливает его время пересылки, а также рекомендуемую скорость обмена данными. Таким образом, если вы качаете Real Video клип на 128k, то во всех пакетах будет указываться нужная вам пропускная способность канала, чтобы видео работало без сбоев. Федеральный проект NGI и университетский Интернет2 пересекаются во многих областях исследований. Например, разработчики Интернет2 являются также членами программы по созданию каналов высоконадежной связи (HPC), финансируемой Национальным научным фондом (NSF). На данный момент Интернет 2 не доступен для простых смертных :-). Можете даже не пытаться найти провайдера с каналом на I2. Но ждать осталось недолго. Лет, эдак пять. Проект Интернет 2 приковал к себе пристальное внимание всего мира. В сети наплодилось огромное количество сайтов по данной тематике. Самую свежую информацию, касательно "Сети нового поколения" вы можете найти на официальном сайте www.internet2.com. Там же можно будет подписать на новостное письмо.

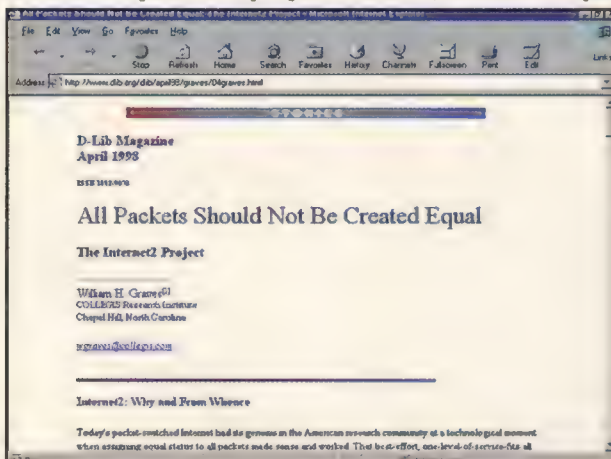


Ipv6

Для проекта Интернет 2 был разработан специальный протокол, получивший название Internet Protocol ver. 6. IP6 является логическим расширением существующего протокола IP4. В то же время, он содержит некоторые ключевые возможности, которые позволяют рассматривать его как новый продукт. Данный протокол был разработан группой американских университетов.

Одним из основных его достоинств является улучшенная система адресации данных и значительное увеличение адресного пространства. Если IP4 использовал

32-х битную систему адресации, то у IP6 используется в 128. В результате, при использовании протокола в сети, появляется 340,282,366,920,938,463,374,607,431,768, - 211,456 возможных адресов. Чтобы вы осознали, какое это большое число приведу следующий пример. Если сравнить это число с площадью земного шара, то на один квадратный метр поверхности будет приходиться 511,263,971,197,990 IP адресов. Впечатляет, не правда ли? Если раньше все IP пакеты были просто пакетами данных, то теперь это не так. В заголовке IP6 будет выставляться рабочий приоритет пакета, наподобие при-



оритета в mail-сообщениях. Например, если вы слушаете музыку по Интернет, то данные к вашей машине будут поступать с низким приоритетом ожидания, чтобы не возникало лага. Для особо важных данных будет использоваться заголовок Real-time priority. Пакеты с таким заголовком, получат "зеленый свет" на любом сервере. Кроме того, существуют опции для выбора принудительного маршрута роутинга. То есть, захочется вам послать файл из России, скажем, через АТ&А — нет проблем.

Протокол IP4 отличался своей дырявостью, так не обладал встроенными возможностями кодирования и защиты информации. В IP6 это досадное упущение будет исправлено. В заголовке пакета с данными отныне будет прописываться адрес получателя, чтобы пакет не мог перехватить кто-то еще. Также, на постоянной основе, будет использоваться алгоритм кодирования.

Новый протокол будет полностью совместим со своим предшественником. Более того, специально был разработан механизм преобразования адресов стандарта IP4 в стандарт IP6. При преобразовании первые 80 бит записываются нулями, последующие 16 бит могут быть либо 0000, либо FFFF и оставшиеся 32 бита несут в себе адрес в формате IP4.

С точки зрения простого обывателя

Что же все-таки принесет нам такая, вроде бы очень далекая от нас, научная программа? Предлагаю немного пофантазировать (или всего лишь проанализировать доступную информацию). Сейчас Интернет 2 находится во второй стадии разработки (тестирование). Представьте себе, что в один прекрасный момент у вас дома появится канал, работающий на скорости в два-три гигабита в секунду. Ни для кого уже не секрет, что на таких скоростях можно, например, смотреть хоккейный матч NHL в прямом эфире. Ну, а какое развитие получают онлайн-игры — даже представить себе страшно. Так что, лет через пять — десять светит нам просто райская жизнь, мгновенное соединение с любым сервером и круглосуточное пребывание в Кибернетическом Пространстве. Так пусть же ученые поработают на славу, а мы, простые пользователи, только большое спасибо им за это скажем. Только бы не было войны.

Battlecity

Veles

Жанр Онлайн-аркада с элементами стратегии
Издатель CoDehammer
Разработчик CoDehammer
Системные требования 486DX2-66, Windows 95, DirectX, 14.400
Сервер <http://battlecity.warzone.com/>

«Деревня Гадюкино»

Бесплатные онлайн-игры чаще всего несут в себе оригинальную идею при посредственном графическом исполнении. И это понятно: слабое материальное стимулирование не дает разработчику развернуться в полную силу. Но иногда встречается нечто столь гениально простое и, тем не менее, приятное, что дух захватывает. Вспомним хотя бы то, что сотворила фирма Snowball с финским Legal Crime. Первоначальные 20\$ за пожизненную on-line игру с отвратительной графикой превратились в 130 рублей за стильного «русского» мафиози Дона Капоне. Но, увы, как однопользовательская версия, эта игра совершенно неинтересна, вследствие исключительной простоты, и в данном качестве пригодна лишь как тренировка перед настоящим сражением. Совсем другое дело в Сети: быстро, просто, динамично и лучше, чем оригинал. Так что как знать, не появятся ли скоро на наших прилавках красочные коробки с броскими надписями «Китай-город» или «Деревня Гадюкино». Если это произойдет, то знайте — в оригинале игра называлась Battlecity.



Duke, да не тот

Итак, идея Battlecity проста и понятна. Игроку предоставляется возможность совершенно бесплатно принять участие в строительстве города, в плотную заняться его обороной и ведением активных боевых действий. Зачем? Чтобы получить максимальный рейтинг, зависящий от количества выигранных партий и варьирующийся в пределах от ка-

прала (100 очков) и до duke'a (100000 очков). Что для этого надо? Скачать игровой клиент размером в один с небольшим мегабайт. И все. Нет, правда, все. Пожалуй, единственный бесплатный проект, при установке и использовании которого не возникло никаких проблем. Скучно даже.

Размер архива говорит сам за себя. Следовательно, ждать чудес в графике и звуке не приходится: вид сверху, достаточно крупные объекты, минимум реализма в пропорциях (башня, пушка, аптечка — все одного размера). Управление осуществляется клавиатурой и, иногда, мышью. Стандартные для аркады «стрелочки» (перемещение) и пробел (выстрел) дополнены новыми функциями: карта, поднять и выбросить предмет. Потребность в мышке возникает лишь при строительстве, взаимодействии с интерфейсом и использовании тех самых предметов. Хмм ... тетрис тоже не особенно привлекательно выглядит и работает на четырех кнопках. Но играют же люди!

Стройбат и спецназ

Действие игры разворачивается в далеком будущем и совершенно непонятно, где именно. То ли Земля, столь сильно изменившаяся за прошедшие века, то ли еще какая-то далекая планета. Честно говоря, это совершенно не важно. Главное, что это все-таки планета, то есть твердая поверхность, на которой можно много чего построить, а значит, и разрушить. Весь игровой мир разбит на сектора, в которых расположены несколько городов, враждующих между собой. Естественно, что отдельные территории имеют как преимущества, так и недостатки, выражающиеся в специфическом географическом положении (узкие проходы, непригодные для постройки участки, водные просторы). Эти параметры следует учитывать в будущем, после выбора профессии.

Игрок выступает в двух ипостасях: Мэр (mayor) и Солдат (com-

mando). Причем, каждый раз начиная игру, вы выбираете свою роль заново, дабы не пресытиться выполнением одинаковых заданий. Солдат предназначен для ведения боевых действий по защите города или для нападения на укрепления противника. Для этого он использует танк, на который можно поставить различные виды оружия. Танк, также, хорошее и единственное средство для перевозки и установки в ключевых местах базы защитных башен и прочих полезных механизмов. Мэр сочетает в себе все возможности Солдата и, что более важно, права на административные действия, как-то: постройка зданий и найм Солдат. Мэр передвигается на модифицированном варианте боевого танка. Хотя он и располагает самыми широкими возможностями в игре, но главная задача Мэра — управление базой и координация действий Солдат. Как правило, он остается на защите своего детища, когда отважные Солдаты крушат цитадель противника.

Арсенал

Скромный набор доступных видов вооружения тем не менее вполне отвечает минимальным потребностям бойца в динамичной обстановке, когда все решают секунды. Условно говоря, предметы в игре можно подразделить на средства защиты, нападения и вспомогательные. Чем мощнее эффект от той или иной технологии, тем меньшее количество предметов производится на заводе, тем медленнее протекает этот процесс и тем мудрее приходится распорядиться данной технологией в бою.

Атака

Лазер — самое простое и слабое, но очень удобное оружие. Кроме того, им можно воспользоваться при передвижении. База — тяжелая пушка, самая сильная из всех. Стреляет только тогда, когда танк стоит на месте. Бомба — часовой механизм срабатывает через десять секунд, и взрывом сносит все вокруг. Сфе-





и полностью восстанавливает жизнь (броню) танка. Рация — позволяет Солдатам переговариваться с Мэром в пределах всей карты, а не одного экрана.

«Биржа труда»

Стартовый экран игры — своеобразная «биржа труда». Здесь указаны все действующие города и общее количество присутствующих игроков. Если в го-

ра — это оружие, расположенное в центре базы противника, приносит вам победу и несколько очков рейтинга.

Защита

Башня — простенький пулемет, который может очень пригодиться, если знать, как правильно расположить батарею таких вот безобидных штучек. Стреляют автоматически при приближении врага. Плазменная пушка — более мощный вариант оборонительного укрепления. Способна уничтожить танк противника с двух выстрелов. Мина — абсолютно не видна врагу и с легкостью его уничтожает. Но если он случайно попал по ней лазером, то вам придется съездить за новой. Невидимка — пушка, с далекого расстояния незаметная для противника. Быстро уничтожается, но может очень сильно пригодиться при условии, что расставлена в самых неожиданных местах. Ловушка — еще один вид оружия, незаметного для врагов, которые, попав на нее, теряют на 5 секунд способность к передвижению. Стена — загромождает путь в особо важных позициях.

Вспомогательные

Аптечка — переносится в инвентаре в единичном количестве

роде уже есть Мэр, то вы можете попросить его, взять вас на службу в качестве Солдата. Учтите, что максимальное количество Солдат, находящихся под управлением одного Мэра, не может быть больше трех, то есть в данном конкретном городе проживают 1 Мэр и 3 Солдат, но никак не больше. Так что руководство бывает очень придирчивым и отказывает новичкам, особенно если текущий раунд носит для них важное значение. Если же есть свободное место, то можно попробовать себя в роли Мэра. Тут уж вы сами становитесь главнокомандующим, который решает, что построить, где построить и кому из Солдат доверить защиту базы.

В начале владения ваши весьма скромны: незанятая территория, приличный денежный счет и одно единственное здание, захватив которое, противник безоговорочно становится победителем и повышается на несколько позиций в едином таблице результатов. Привилегия Мэра — выбор пути развития города. Дело в том, что использование любой технологии проходит в три этапа: исследование, производство, применение. На первых двух этапах необходимо построить по зданию.

Лабораторию и завод, соответственно, причем для каждой технологии собственные. А это приводит к крупным финансовым и трудовым затратам (производство и исследование требуют рабочей силы, а рабочая сила — жилого помещения). Так что охватить весь спектр доступных технологий сразу практически невозможно, и приходится выбирать. Именно от этого выбора и зависит ваша и ваших подопечных стратегия



поведения, по крайней мере в самом начале. Проводить разработки в области защитных сооружений или совершенствовать средства нападения — решать исключительно вам, но решать придется быстро. В принципе, пока количество воздвигнутых зданий не перевалило за 11 штук, ваш город находится в относительной безопасности. До этого момента считается позором нападать на еще слабого противника, и категорически запрещено использовать самое мощное оружие (orb), которое при правильном размещении в том самом первом здании означает ваше моментальное поражение. Ежели врагу удалось — таки сюда пробраться, то наступает время «сушить весла» и начинать все сначала. В следующий раз вы будете гораздо умнее и опытнее.

Попробовав раз ...

Battlecity — конечно, не шедевр в онлайн-индустрии. Скорее, хороший и понятный пример для новичка, позволяющий почувствовать на собственной шкуре достоинства такого рода игр. А ведь, попробовав раз, можно очень серьезно втянуться и перестать обращать внимание на обычные игры. Для этого Battlecity подходит практически идеально, так как, во-первых, игра бесплатна, во-вторых, скромна по размерам, а в-третьих, весьма разумно снабжает игрока информацией о качестве соединения и возможных последствиях, причем в интуитивно понятной форме. Потом можно перейти к чему-нибудь более серьезному. Например, дождаться Middle Earth.



Netropolis

Veles

Жанр Экономическая online стратегия
Издатель LineOne
Разработчик LineOne
Системные требования Windows 95/NT, Java-броузер, 14.400
Сервер <http://netropolis.lineone.net/>

Почувствуйте разницу

Netropolis — отличный пример того, как из подручных средств, не прибегая к особым ухищрениям и наворотам, можно сделать хорошую игру. Под подручными средствами в данном случае подразумевается отличное знание принципа гипертекстовых ссылок и качественные статические картинки при добротном дизайне. Здесь нет трехмерных объектов, состоящих из тысяч полигонов. Нет даже анимации и графического движка как такового. Идея же проста и, на первый взгляд, не блещет уникальностью. Сколько занимает архив от игрового клиента? А не сколько. Netropolis создан на базе html, Java-script (не путать с Java) и cgi. Так что время, уходящее на загрузку, можно оценить по тому, как быстро ваша броулерка просматривает обычные странички. Сомнительный проект? Согласен. Первые десять минут я тоже сомневался. Но факт на лицо — любители неторопливых и в некоторой степени занудных экономических стратегий (симуляторов) продолжительностью в несколько месяцев останутся довольны. Очень довольны.

Входя в мир Netropolis, имейте ввиду, что принцип игры в корне отличается от всех остальных онлайн-новых проектов и, видимо, был позаимствован в несколько модифициро-

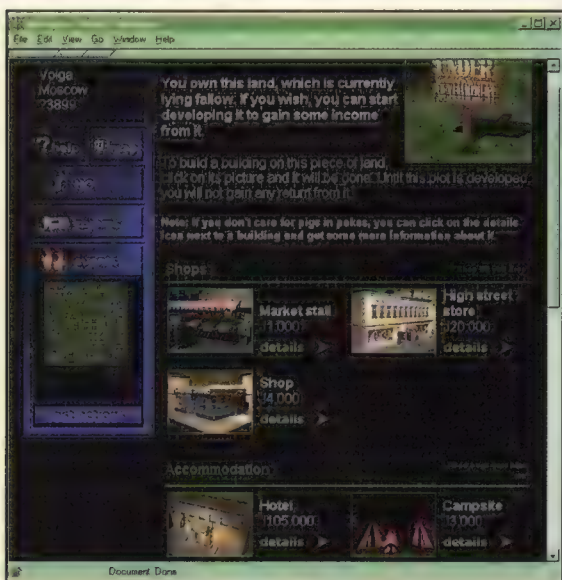
ванной форме из pbem-игр (игры по почте). Если в любой grg или стратегии вред вашему персонажу или, соответственно, империи может быть нанесен только в момент вашего фактического присутствия в игровом мире, то здесь игра НЕ ПРЕКРАЩАЕТСЯ ни на секунду независимо от того, чем вы в данный момент занимаетесь. Более того, каждые пять минут сервер пересчитывает доходы, получаемые игроками и переводит их на счета владельцев. Пять минут — это своеобразный размер шага. Соединившись через сутки, можно обнаружить кругленькую сумму на счете или, наоборот, потерянные владения: противнику все равно, где вас там носит. Представляете, как такой неординарный подход влияет на сам процесс игры? Нет? Не волнуйтесь. Скоро представите. Одно то, что игра не разбита на раунды, партии или уровни, позволяет монотонно (в хорошем смысле этого слова) следить за единым, целостным развитием вашей компании. А это уже нечто сродни grg. Действительно, 24 часа в сутки, 7 дней в неделю, 365 дней в году. И без остановки.

Три заповеди градоначальника

Цель игры — получить максимальный доход и обанкротить конкурентов. Все действия разворачиваются на территории одного из крупнейших городов Земли. Как правило, это столицы государств, хотя в некоторых случаях разработчики ввели и более детальный масштаб. Например, на территории Великобритании доступны мелкие города, а не только Лондон. Выбор же города, в котором вам предстоит вести свои дела, — первый шаг, предпринимаемый молодым менеджером. Россия, увы, представлена лишь своей многострадальной столицей. Если возникло желание поселиться где-нибудь

в Америке, то нет проблем. Там — то места много. Настоящая проблема заключается в следующем: большинство городов так плотно заселено, что порой занятыми оказываются все 2500 участков карты. Да, конечно, часть этих квадратов непригодна для строительства по определению. Дороги, деревья и тому подобное. Но поверьте, доля таких участков ничтожна мала. Все остальное пространство уже успели купить более проворные конкуренты, число которых, кстати, не ограничено. Так что новой компании будет очень трудно найти для себя место и как следует развернуться. В этом случае стоит попробовать свои силы в каком-нибудь более-менее свободном городе, где конкуренция не столь велика.

Допустим, искомым город найден, и вы, как глава новой фирмы, готовы приступить к выполнению своих непосредственных обязанностей. Все что можно и нужно делать — строить разнообразные виды зданий, которые и будут приносить вам доход или убыток. Прежде чем дом построен, для него следует подготовить почву, то есть найти и выкупить у правительства участок земли. Для этой цели служит глобальная карта, где вы отмечены синим цветом, а ваши враги, вместе взятые, — красным. Учитывая, что все строения помещаются на одном участке земли, а все участки в свою очередь равны по размерам и по цене (\$200), никакой путаницы на этом этапе не возникает. Правило первое: старайтесь по возможности занять те участки, которые расположены ближе всего к дороге. Это самое прибыльное место города. Выкупив права на землю, можно либо сразу что-то на нем построить, либо сначала основательно столбить территорию, а уж потом мучиться с планировкой кварталов. Правило второе: максимальное количество купленных, но еще не застроенных участков равно 10. Так что продумывать и выбирать наиболее благоприятные районы приходится очень осторожно. Ведь часто уже прикупленные и незастроенные участки бывают гораздо хуже тех, что освободились, а цена их продажи составляет всего лишь 40% от стоимости покупки. Правило третье: не следует строить рядом два одинаковых здания, так как получаемая от них прибыль резко сократится. Чем дальше друг от друга находятся такие здания, тем выше их доходность. Но тут имеется и обратная сторона медали. Нерентабельность и вредность такой стратегии можно легко



обратить себе во благо. Просто поставьте между двумя закусочными противника еще одну, и результат на лицо. Конкурент в данном случае теряет больше, чем вы. Но процесс этот, конечно, многофакторный, и заранее определить результат ваших действий практически невозможно. Неизвестно, как скоро конкурент отреагирует на такого рода подвох, то есть когда в следующий раз он окажется в Сети. Неизвестно и то, что он сможет предпринять. Большое влияние оказывает ваше и его общее финансовое положение, так как если у конкурента денег в 10 раз больше, то такая мелочь не сильно скажется на устойчивости его компании. В общем, подумать есть над чем, и вариантов решения проблемы хватает.

Штаб-квартира

Нельзя сказать, что зданий, доступных для строительства, в игре очень много. Скорее, наоборот. Но баланс их достоинств и недостатков на различных этапах развития фирмы подобран великолепно, и дешевые постепенно сменяются более дорогими и прибыльными видами, а прибыльность зависит от правильной их комбинации, а не только от стоимости.

Все здания разбиты на 4 группы: магазины, апартаменты, развлечения и общепит. И в каждой группе 2–3 вида. Не много. С другой стороны, некоторые из этих видов способны продавать разные товары и услуги, и, хотя внешне выглядят одинаково, разнообразия в игру все же добавляют. Здания имеют ряд показателей (физическое состояние, доходность, рыночная стоимость, охрана) и особенностей (например, отель лучше строить в дорогом районе, а не там, где полно продавцов хот-догов). Щелкнув на своей недвижимости, вы получаете меню, при помощи которого производятся ряд операций над уже имеющимся имуществом. Здание можно снести, выставить на продажу по рыночной стоимости, сразу продать прави-

тельству по бросовой цене. Более сложные операции включают в себя: смену типа продаваемых товаров (где это разрешено) и постройку на месте старого здания совершенно нового. В последнем случае за старое вам дадут половину стоимости.

Сердце компании — это штаб-квартира, откуда непосредственно и осуществляются все действия, на прямую не связанные со строительством. По началу она существует лишь на бумаге, но с ростом компании вам разрешат поставить небольшой вагончик, который станет основой дальнейшего развития. Здесь можно узнать подробности последних шагов, предпринятых противниками, просмотреть полицейское досье (могут посадить за нехорошее поведение), изменить информацию о себе любимом. Есть даже такой прикол, как местная газета, частично формируемая программой на основе произошедших событий, частично — самими игроками путем написания статей. Но главное в офисе — это статистический отчет, который показывает ежемесячный доход и рыночную стоимость всех компаний. Кроме того, можно посмотреть и подробную информацию о имеющихся зданиях. Это очень помогает выявить проколы в размещении зданий и своевременно ликвидировать возникшую проблему. Также из штаб-квартиры налажена связь с конкурентами (чат, почта, форумы), а на всякий случай в ящике стола лежит заряженный пистолет.

Темные делишки

До тех пор, пока есть свободное место и интересы конкурентов не пересекают, игра проходит в теплой дружественной обстановке. Однако рано или поздно здание противника, стоящее в самом не подходящем месте и перебивающее вам всю торговлю, начинаешь воспринимать как личное оскорбление. Тут-то и пригодятся самые нечестные методы ведения борьбы. Авторы отнеслись к этому вопросу с юмором. Любые средства от неприличных надписей на стенах мешающегося здания и до ядерных бомб могут быть немедленно использованы против конкурента, если, конечно, ваш банковский счет



имеет положительный остаток. Впрочем, борьбу можно вести и более интеллектуальными средствами: подкуп, смена профиля или типа магазина. Каждому свой стиль ведения дел. Да, есть и еще один способ получения денег — местное казино, которое представляет из себя игру в игре. Это единственный элемент программы, где понадобится Java, а не Java-script.

Отступать некуда — позади Москва!

Будь эта игра однопользовательской, она не получила бы и половины присужденного рейтинга. Однако битвы в Сети — совсем другое. У них иные приоритеты и требования. Netropolis даже на фоне прочих интернет-стратегий смотрится подозрительно просто, а сам процесс протекает необременительно. По своей натуре я фанат спокойных, медленных игр. Преимущественно пошаговых и преимущественно rpg. Тем не менее стратегии в чистом виде — не мой конек. Но в данном случае я абсолютно бессилен и не могу противостоять шарму Netropolis. Ладно, рука уже готова нажать любимое сочетание клавиш <alt>+<tab>, поскольку битва за Москву продолжается. Компания «Microsoft» практически сделала под неистовым напором, а «Vodka Co» постоянно находится на недосягаемой для меня высоте... Удачи!



Прoxy-сервер

или один (модем) на всех, все на одного.

Вы никогда не задавались вопросом, как организована система работы, учета и обмена данными у вашего провайдера? А именно, каким образом все пользователи могут свободно работать с WWW на канале провайдера, и как организовано распределение ресурсов? В этой статье пойдет разговор о системе проху серверов — что это такое и для чего они нужны. Причем, основной упор будет сделан на программах для организации проху серверов для своего собственного пользования. В силу специфики распространения некой операционной системы, под кодовым названием Windows 95, в народных массах, рассматриваться будут именно программы под вышеупомянутую OS. Другими словами, данный материал предназначен не для провайдеров, а для конечных пользователей, желающих у себя в офисе сделать доступ в Интернет всем компьютерам, при наличии всего одного модема.

Для начала рассмотрим систему организации обмена данных у провайдера. Допустим, вернувшись домой, после тяжелого рабочего дня вы решили отдохнуть в виртуальной паутине. Дозвонились своему провайдеру, установили связь и вот вы уже в сети. Допустим, вам захотелось посетить новостной сайт CNN. Netscape посылает запрос по адресу www.cnn.com. На другом конце телефонной линии Dial-up сервер провайдера принимает запрос и начинает его обрабатывать. Первым делом

опрашивается DNS сервер, который переводит буквенный адрес в цифровой. Затем WWW сервис посылает запрос на сайт www.cnn.com и скачивает нужную страницу, после чего ее содержимое отправляется на ваш компьютер. То же самое получается с FTP сервисом и со всеми другими услугами, предоставляемыми провайдером. Но все это только в том случае, если у вас есть прямой доступ к серверу провайдера. То есть модемное соединение, либо выделенная линия. А теперь представьте, что отсутствует и то и другое. Зато такое соединение имеется у вашего соседа в локальной сети и он готов им поделиться, но не знает как это сделать. Что это значит? Правильно, вам нужен проху-сервер.

Что выбрать

На данный момент существует множество всевозможных программ, предоставляющих возможность организовать доступ в Интернет через локальную сеть. Из наиболее известных стоит отметить Qbick Wingate и Ride Way. Если хотите найти себе что-нибудь еще, рекомендую сходить на <http://tucows.rinet.ru> в раздел Modem Sharing. Там этого добра навалены целые кучи. Мы же остановимся как раз на Wingate и Ride Away. Из основных достоинств этих программ следует отметить простой и интуитивный интерфейс (на установку и настройку уходит не более пяти минут, даже если вы до этого о Proxy ничего не слышали), боль-

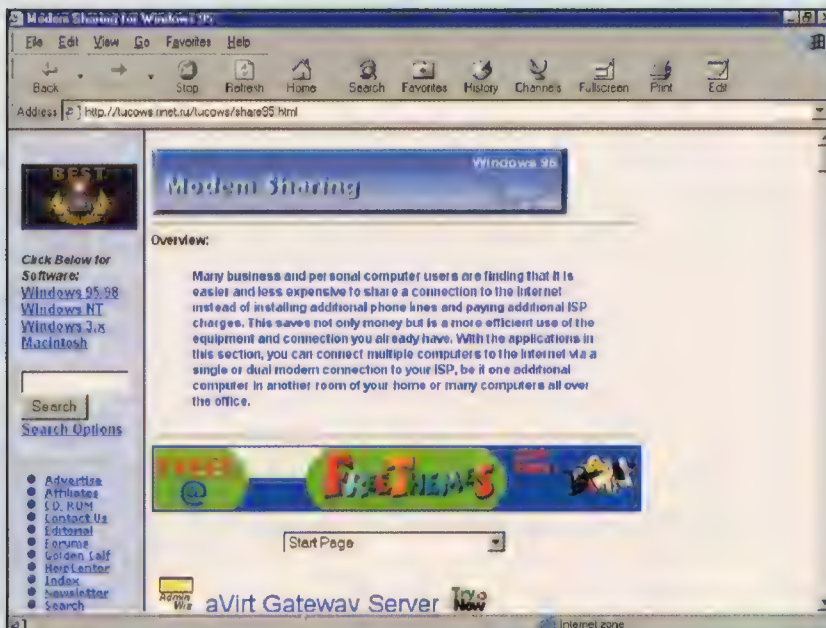
шое количество поддерживаемых протоколов и множество полезных функций (например удаленное администрирование и выделение персональных TCP/IP соединений).

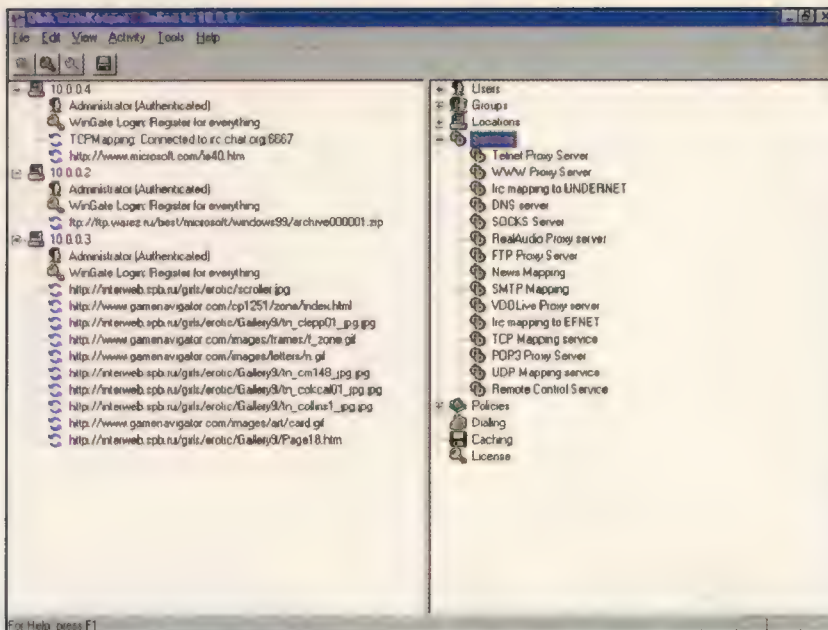
Как поставить

Первым делом необходимо проинформировать соответствующие настройки в конфигурации вашей сети. Для начала разберемся с настройкой машины-сервера, то есть с настройкой компьютера, на котором установлен модем или плата выделенной линии. Если используется модемный доступ, то на машине должны стоять драйвера контроллера удаленного доступа. Для обеспечения доступа в Интернет другим машинам, само собой должна присутствовать правильно настроенная сетевая плата.

Для начала сконфигурируйте удаленный доступ. В настройках Dial-up адаптера пропишите сетевые адреса вашего провайдера, его DNS сервера и gateway. Затем поставьте протокол TCP/IP с привязкой к вашей сетевой плате (весьма возможно, что это уже сделано). В конфигурации протокола откройте закладку IP Address и впишите в строчку с одноименным названием значение 10.0.0.1. Это локальный сетевой адрес машины-сервера, то есть адрес Proxy. В графе Subnet Mask поставьте 255.0.0.0. Для обеспечения оптимальной работы сети требуется вычислить Submask по количеству машин (для этого можно использовать Subnet Calculator), но вышеуказанное значение работает всегда. Разобравшись с IP адресами произведите настройку DNS (здесь укажите те же цифры, что и в конфигурации Dial-up адаптера), сохраните изменения и перезагрузите машину. Proxy-сервер готов к использованию :-).

Теперь необходимо настроить другие машины, чтобы они смогли общаться по протоколу TCP/IP с локальным сервером. Для этого поставьте на компьютере протокол TCP/IP, сделайте привязку к сетевой плате и откройте конфигурационную панель. В закладке IP Address пропишите выбранную вами Subnet маску (в нашем случае 255.0.0.0) и выберите для машины сетевой адрес. В данном случае — локальный адрес Proxy — 10.0.0.1. Что означает, что мы можем оперировать в адресном пространстве от 10.0.0.1 до 10.0.0.255, чего более чем достаточно.





Первой машине в сети (не считая Прoxy-сервера) присваивается адрес 10.0.0.2, а каждой последующей — на единицу больше.

С системой адресации разобрались. Откройте закладку настройки Gateway и пропишите адрес Proxu сервера. В конфигурации DNS укажите имя вашего компьютера, и опять же поставьте адрес Proxu сервера. Сохраните изменения и перезагрузитесь.

Для настройки вашего браузера выберите пункт доступа к сети через Proxu-сервер и укажите его адрес. Номера портов для каждого из протоколов будут указаны ниже, в графе «Организация доступа». Также рекомендуется поставить «галочку» в Bypass Proxu for local hosts.

Итак, вы произвели все указанные выше действия и хотите проверить работоспособность сети. Нет ничего проще — дайте команду ping 10.0.0.1. Если машина ответит, значит все ОК, если нет, то вы, вероятнее всего, напутали с настройкой сетевых адресов, либо указали неправильный Gateway.

Как с этим работать

Прежде всего, стоит определить, для каких целей вам необходим Интернет. От вашего выбора зависит количество устанавливаемых протоколов и все нужные настройки. А мы подробно займемся рассмотрением проху для каждого протокола.

Для начала необходимо поставить HTTP-проху. Уж чего-чего, а по WWW все серфить любят. HTTP также можно использовать через SOCKS, но зачем лишняя головная боль? Итак, первым делом устанавливаем на Proxu-сервере HTTP-проху. Данный протокол использует 80 порт. Для доступа к WWW пропишите в настройках

вашего браузера — обращаться к HTTP через проху 10.0.0.1:80. Проблем при конфигурации возникнуть не должно. Если же сеть не работает, убедитесь в том, что вы правильно настроили конфигурацию DNS на машине-сервере. Так как для перевода адресов из буквенной системы в цифровую требуется либо DNS линк на провайдера либо локальный DNS сервер, то без этого ничего работать не будет. С протоколом HTTP также связана еще одна маленькая деталь. Через HTTP-Прoxy вы не сможете получить доступ к закрытым сайтам, работающим по протоколу HTTPS. Для этого вам потребуется установить протокол Socks 4. Так что не удивляйтесь, если получив предупреждение об открытии кодированного сайта, машина не сможет его найти. Wingate позволяет использовать HTTP cache. Все скачанные страницы будут некоторое время храниться на локальном сервере, и только потом удалятся. Cache значительно ускоряет работу с сетью. Рекомендуется выделять под кеширование файлов в районе 100 мегабайт для локалки с 3-4 пользователями.

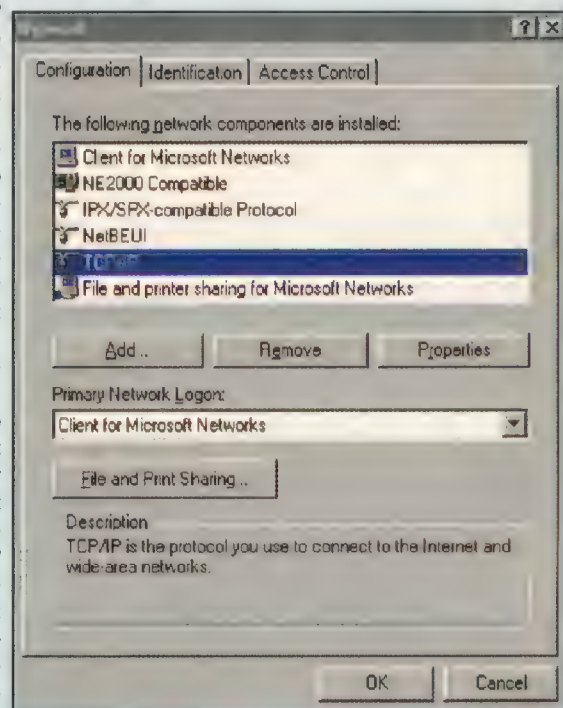
FTP протокол использует при работе 21 порт. Соответственно настраиваем машины в сети на FTP-проху 10.0.0.1:21. Если вы пользуетесь каким-нибудь отдельным FTP клиентом, то в его настройках укажите опции Firewall type — user@host. Единственное ограничение при работе через FTP-

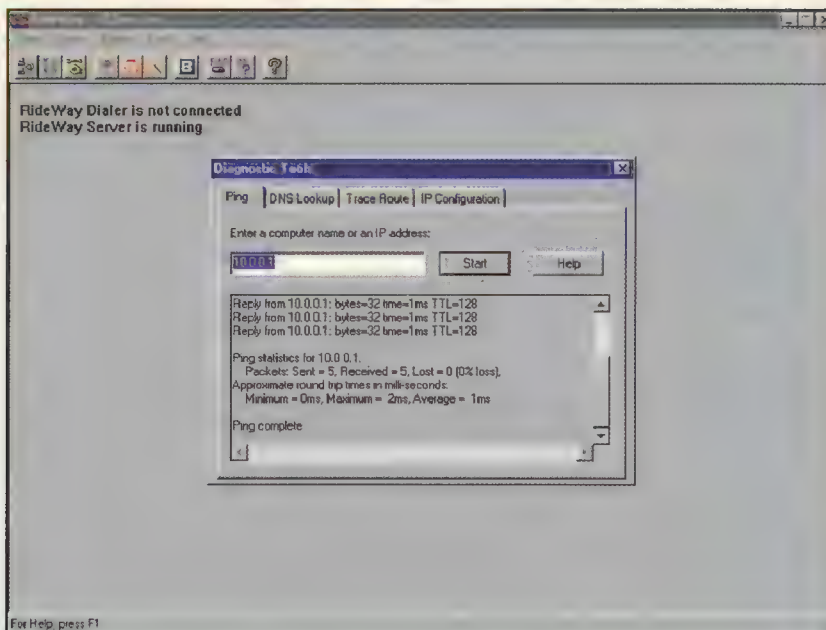
проху — вы не сможете соединяться с FTP-серверами, работающими на нестандартных портах. (к примеру ftp.classicgaming.com:2121). Но и с этой проблемой можно справиться, используя выделенные TCP/IP связки (см. ниже).SMTP-проху позволит вам отправлять почту с любой машины в локальной сети. Причем самой Proxu как бы не существует. Вы указываете TCP/IP связку с прокси-сервера на почтовый сервер вашего провайдера. То есть, при обращении по адресу 10.0.0.1 на порт 25, все данные автоматически пересылаются на почтовый порт вашего провайдера (например на koi.aha.ru:25). Это касается протокола SMTP. К сожалению, к моменту написания статьи I-Mar mail не поддерживался ни одним из известных мне проху-серверов. Так что I-Mar почту придется качать с основной машины.

Для приема почты необходимо поставить POP3-Прoxy. Данный сервис использует 110 порт, и соединяет компьютеры в вашей локалке с почтовым сервером. Как и в случае с SMTP, скачивание I-MAP почты не поддерживается.

Установив NNTP-проху вы сможете использовать usenet и читать там новостные конференции. Существует возможность каждой машине в сети поставить свой индивидуальный news сервер.

SOCKS-проху является чуть ли не самым важным сетевым протоколом. Через SOCKS можно смотреть WWW страницы и работать с FTP. Кроме того, многие протоколы, которые не поддерживаются напрямую Proxu-программой, работают через Socks. Для установки Socks





Proxu требуется поставить локальный DNS сервер, чтобы он выполнял перевод адресов. Обе рассматриваемые программы поддерживают как протокол SOCKS4, так и его улучшенную версию, с системой авторизации — SOCKS5. Если вы поставите SOCKS4 Proxu в настройках вашего браузера, то сможете смотреть HTTPS.

Telnet-проху позволяет соединяться с удаленными машинами по протоколу Telnet. Причем, в начале вам придется соединиться непосредственно с Proxu сервером (10.0.0.1), после чего ввести адрес нужной машины, вместе с портом (к примеру, digiweb.com:25). Правда, на некоторых терминалках порты придется указывать в конфигурации, а не через командную строку.

Помимо стандартных протоколов существует еще два-три специфических. К ним можно причислить всевозможные Real Audio и VDO Life проху. Их настройка не должна вызывать у вас никаких проблем — выделяете порт на сервере (к примеру, для Real Audio — 1090) и настраиваете проигрыватель на работу с проху.

Следует еще упомянуть такую вещь как Remote Administration (то есть удаленное администрирование сервера). При помощи данного протокола вы можете менять настройки прокси-сервера с любой машины в локальной сети. То есть, поставив сервер в отдельную комнату, вы всегда сможете получить к нему беспрепятственный доступ.

Об основных протоколах все. Осталось только сказать, что под Proxu-сервер рекомендуется выделять отдельную тачку, так как задание это достаточно ответственное, и отжирает приличное количество ресурсов.

Полезные советы

В данном разделе будут рассмотрены вопросы, связанные с оптимизацией и улучшением работы Proxu сервера, а также с настройкой дополнительных возможностей.

Вы очень общительный человек и любите поболтать со знакомыми по ICQ? Но после установки Proxu аська перестала соединяться с сервером, и вы уже практически смирились с этим. Однако есть возможность заставить работать ICQ и через Proxu-сервер.

Для начала рассмотрим процесс обмена данных между центральным сервером Mirabilis и программкой, установленной на вашем компьютере.

При запуске, ICQ пытается связаться с сервером icq.mirabilis.com, но по причине отсутствия прямого соединения ей это не удастся. Программе требуется свободный входной канал (протокол TCP/IP) и еще один канал для отсылки данных (протокол UDP). Попытаемся предоставить ей эти два канала.

Первым делом разберемся с UDP каналом. ICQ использует для работы 4000 порт. Делаем UDP связку вашей машины с сервером icq.mirabilis.com на 4000 порту. Для локальной сети открываем какой-нибудь свободный UDP порт (например 3333). Теперь запускаете ICQ и открываете опции соединения с сервером. После чего выбираете пункт LAN Connection, и уведомляете программу о том, что используете Proxu. На следующем экране вам требуется ввести порт и адрес вашего SOCKS-проху (в нашем примере 10.0.0.1:1080). Там же пропишите адрес проху-сервера (10.0.0.1) и укажите открытый UDP порт (у меня 3333). Все, сохраняете все изменения и — Voila — аська соединилась.

Возможно ли играть в On-line игры через Proxu? Таким вопросом задаются многие (вот стоит у тебя на работе выделенная линия 256к, через прокси WWW работает, а поиграться не можешь). Вообще то, для любой on-line программки, работающей со своим протоколом вам потребуется прямое подключение к Интернет, но существуют способы обойти это ограничение.

Для примера возьмем всем известный Quake. Предположим решили вы попасть на quake.spb.ru, а connection failed — программа не видит сервер. Чтобы заставить ее использовать Proxu, сделайте следующее. Quake, как известно работает на 25000 порту. Для начала создайте TCP связку на 25000 порт сервера quake.spb.ru, а также откройте на вашем сервере этот же порт для входа. Затем сделайте точно такую же связку по протоколу UDP. После чего попытайтесь связаться с Quake-сервером 10.0.0.1:25000. Получив запрос от другого компьютера, Proxu будет отправлять все данные на указанный порт настоящего Q-сервера, и присылать вам обратные пакеты данных. Все.

Точно так же можно заставить работать любую on-line игру. Надо только знать адрес игрового сервера и входной порт. Выделяете две связки (TCP и UDP) и подсоединяетесь на нужный порт прокси.

Как уже было сказано выше, SOCKS-проху позволяет соединяться со многими серверами, поддерживающими протокол SOCKS. В том числе и ходить на IRC. Однако SOCKS соединение является достаточно нестабильным, в отличие от обычного TCP. Поэтому, можно сделать следующую операцию. Создайте TCP связки 6667 порта с irc.chat.org, 6668 порта с eu.undernet.org и 6669 порта с irc.msn.com. Теперь, указав в качестве сервера 10.0.0.1 и выбрав порт 6667, вы попадете на Efnет, выбрав порт 6668 на Undernet, и 6669 — на Microsoft Network. Вас никогда не доставали рекламные баннеры, которыми так и кишит любой мало-мальский стоящий сайт. Мне, например, не нравится качать по своему каналу кучу бесполезной информации. Wingate Gatekeeper позволяет проводить удаленное администрирование сети и обрубать ненужные соединения. Так что, если открыли три окна с Netscape'ом (или Explorer) и ждете полной прокачки, можете запустить Gatekeeper и понаблюдать за скачиваемой информацией. Если увидите что-нибудь типа www.bannernet-work.com либо www.advert.com, то... Вам нужна пыльца для удобрения помидоров, либо новые памперсы? Мне нет — жмите terminate.

INTERNET FAQ

Тема сегодняшнего Faq'a достаточно неординарна. Мы поговорим о сетевых картах, а также о всем, что связано с подключением и настройкой локальной сети. Вы вероятно, спросите: Каким же боком все относится к разделу Интернет? Отвечаю — в последнее время локальная сетка на работе или дома уже не роскошь, а средство делопроизводства, да и выделенная линия вскоре станет далеко не последним предметом обихода заядлого игрока.

1. Чем руководствоваться при выборе сетевой платы?

Сейчас на компьютерном рынке предоставлен достаточно обширный ассортимент сетевых плат — на любой вкус, причем в соответствии с размерами вашего кошелька. Единственное, что могу порекомендовать — лучше брать сетевые платы, совместимые с моделями NE2000 и NE3000, потому как данные стандарты являются наиболее распространенными и поддерживаются любой операционной системой. Также, неплохо бы, чтобы на купленной «железяке» стояла этикетка Designed for Windows 95. Сия наклейка гарантирует отсутствие проблем при установке под всеми любимой ОС самого богатого человека. Неплохо бы также иметь на сетевой карте два вида разъемов — как под коаксиальный кабель, так и под витую пару.

2. Есть ли разница между ISA и PCI платами?

Есть. Первая рассчитана на 16-битный ISA-слот, вторая ставится в 32-битный разъем стандарта PCI :-). По большому счету разницы никакой — руководствуйтесь наличием свободных слотов на вашей материнской плате. В принципе, основной критерий при выборе сетевой карты — сетевая плата вашего соседа по сетке. Лучше всего, когда локальная сеть организована на платах одной марки, так меньше глюков. Также, ISA'шные платы стандарта Plug&Play ставятся гораздо легче, нежели PCI'ные, но это мое сугубо личное мнение.

3. А что мне понадобится кроме самой платы?

При покупке сетевой карты сразу же купите кабель нужной длины, причем берите с запасом, на случай если придется передвигать столы в офисе. Также обязательно обзаведитесь такой штучкой, как тер-

минатор, в количестве двух экземпляров. Терминаторы замыкают сетевой кабель с обоих концов. Без терминаторов сеть работать не будет. Все сказанное выше относится только к коаксиальным сетям.

4. Какой кабель выбрать — коаксиальный или витую пару?

Дело вкуса. Витая пара обеспечивает хорошую изоляцию и низкий уровень шумов, в то время как коаксиал легче подключается. А так — все равно.

5. Какой длины нужен кабель, для обеспечения оптимальной производительности сети?

Так называемый «тонкий Ethernet» обеспечивает хорошую «видимость» двух машин в сети на расстоянии до пятисот метров. В среднем, оптимальное расстояние от двух крайних точек в сети — 200–300 метров. По своему опыту скажу — у меня дома стоит сеть на пятерых человек, живущих в одном здании. Общая длина кабеля составляет всего 250 метров. Посему про

6. А если расстояние между точками два километра?

Ну-у-у... Перепишите нужные данные на жесткий диск и организуйте маршрутизацию пакетов, методом «Пешкарус». Играть можно и по модему. А если серьезно, то придется раскошелиться на рипитер, и ставить его через каждые пятьсот метров. Существуют некоторые отечественные разработки, которые позволяют создавать сети протяженностью в несколько километров. Например, «IOLan». Единственной проблемой является то, что для IOL-ы нужны другие кабели и сетевые платы (которые прекрасно стыкуются с Ethernet, между прочим).

7. А можно обойтись без кабеля, так сказать подручными средствами?

Да, можно. Как то раз, припер я тачку к своему другу домой, а сетевого шнура нет. Платы и терминаторы на месте, играть хочется, а не получается. Выкрутились. Оторвали кусок телевизионной антенны, привязали ручками на концах по разъему, обмотали изолентой и все заработало. Мораль: при отсутствии сетевого кабеля, и при сильной необходимости наладить сеть между тачками, можно использовать антенный шнур, либо любой другой, коаксиального типа, с волновым сопротив-

лением до 75 Ом. При волновом сопротивлении кабеля выше чем 50 Ом желательно довести на каждый терминатор по резистору, чтобы сопротивление терминатора уравнилось с сопротивлением кабеля.

8. Как мне настроить работу сети?

Приходите домой, втыкаете в свой «драгоценный» новую железку и запускаете Windows 95. Если плата Plug&Play — поставится самостоятельно, от вас потребуется всего лишь дать свое «милостивейшее» позволение, несколько раз ткнув на кнопку Yes. Если плата без P&P — произведите поиск новых устройств. Если требуется настройка BIOS'a — запустите утилиту конфигурации, либо укажите необходимые настройки при помощи джамперов.

9. Как работать с сетью Windows 95 из под DOS'a?

В Windows имеется встроенный сетевой драйвер для LAN сетей. Запускается командой net start. Для успешного запуска программы необходимо правильно поставить сетевые драйвера под Windows 95, иначе протокол не загрузится. Вход в сеть осуществляется командой net logon (после этого вам необходимо ввести ваш login и password). Сетевые диски подключаются командой net use (например net use * \\viv\c). Находясь под Dos'ом вы можете работать с дисками машин, на которых загружен Windows 95, вас же в сети не видно.

10. Какие протоколы рекомендуется использовать в локальной сети?

Наиболее распространенным протоколом для локалки является IPX/SPX. Но распространенный не значит лучший. Рекомендую поставить TCP/IP, дабы впоследствии иметь локальную маршрутизацию данных, на случай появления выделения. С другой стороны, Netbeui работает несколько быстрее, нежели все остальные протоколы. Короче, выбор за вами. Netbeui, как основной, IPX/SPX для того, чтобы в игрушки по локальной играть, а TCP/IP для доступа в Интернет. Не стоит ставить все три — свалка драйверов еще никогда ни к чему хорошему не приводила. Лучше поскромничать и пользоваться одним, но наиболее удобным.

Star Control 2

Жанр Стратегия
Издатель Acolade
Разработчик Acolade
Год 1992

В 1992 году на рынке появилась новая игра на тему звездных войн — Star Control 2. Применив сочетание столь модного сейчас смешения жанров (quest, strategy и action) и захватывающего сюжета, разработчики сумели создать увлекательный игровой мир, в котором пропадали на месяцы и годы счастливые обладатели “двушек”. Пожалуй, ни одна из сегодняшних игр не в состоянии по-настоящему сравниться в этом жанре (вернее, их смешении) с данным произведением Acolade. Что же в ней есть такого замечательного, что выдвинуло ее в ряды игровой классики?



Для начала — далекая планета в галактике, небольшая разведывательная экспедиция, отрезанная врагом от Земли, космическая верфь давно исчезнувшей расы, нехватка ресурсов на создание “полноценного бороздителя межзвездных просторов”. Тем не менее, построенный корабль может передвигаться в гиперпространстве, и экспедиция в состоянии добраться до Земли. Капитаном корабля, естественно, назначаетесь вы. Оказавшись в Солнечной системе, вы узнаете, что враги окутали Землю щитом, который является препятствием для радиосвязи и не позволяет совершить посадку. Вы также находите на орбите полуразрушенную космическую станцию, которую собирается добить неизвестный корабль.

Из сложившейся ситуации возникает ваша задача — спасти оставшихся в живых “сорасников” и восстановить “энергетический баланс” станции. Для чего придется помотаться по планетам в поисках радиоактивных минералов. Дело спасения че-

ловечества и того труднее — предстоит добыча полезных ископаемых и органики, бартерные операции с космическими торговцами для получения технических новинок, которыми вы сможете дооснастить вашу посудину, а также прикупить новые небольшие корабли для своей флотилии.

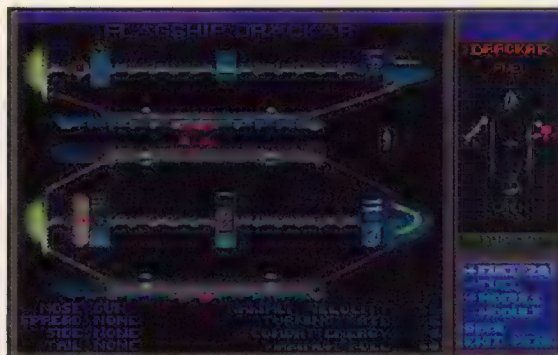
Ваш корабль — отдельная песня. Изначально на нем имеется, помимо топливных баков и жилого комплекса, одна слабенькая пушконка, и по паре ускорительных и поворотных двигателей. Соответственно, в бою ваш корабль напоминает корыто: ни выстрелить по-нормальному, ни улететь от врага он не в состоянии. Но после того, как вы прикупите на спасенной станции дополнительные блоки, его можно превратить в настоящий боевой комплекс, способный “косить” врагов направо и налево. Ну, а после заедствования купленных у торговцев новейших технологий (защитные поля, вместительные баки, самонаводящееся оружие) — в вашем распоряжении окажется сущий монстр.

Но до этого заветного момента вам предстоит еще “расти и расти”. Да и в финальном задании придется схватиться с не менее мощным противником. Между прочим, орудия вашего “дредноута” — не единственное, что можно противопоставить врагу. Помимо них имеется несколько мелких кораблей, находящихся в главном. На первых порах придется обойтись только родным “земными” типами. Зато потом, по мере заключения мирных договоров с инопланетянами, можно будет прикупать и тамошние боевые кораблики, которые будут “круче” вашего раз эдак в пять.

Создатели Star Control 2 постарались, создавая игровую вселенную. Облететь ее менее, чем за ме-



сяц — задача весьма сложная. Посудите сами — в игре порядка двухсот звездных систем, в каждой системе крутятся до девяти планет, которые, в свою очередь, имеют не один спутник. Причем, не стоит соваться за минералами или живностью на газовые гиганты, а на планетах, которые расположены недалеко от светила вполне можно потерять спускаемую шлюпку от чрезмерной жары. Есть еще и квазипространство, которое открывается только в определенных местах на три дня раз в месяц. Зато позволяет ощутимо экономить горючее. После приобретения определенного устройства в любом месте гиперпространства можно открыть проход.



Испытывать недостаток инопланетян не придется. В огромном мире Star Control 2 существует около двадцати рас. Причем не каждая раса владеет своей областью гиперпространства. Например, Chenjesu и Mmrmhrrm'ы — расы кристаллов-философов, живут на отдельной планете, а у Syren, как и у землян, осталась всего одна орбитальная станция. Расы отличаются не только внешностью, но и отношением к вашей персоне. Ut-Quan и Kohr-Ah — самые что ни на есть “плохиши”, именно они поставили щит на вашей планете. Кто с ними в альянсе — тот тоже “редиска”. Таких, кстати не очень-то и много. Хорошие парни также имеют место быть, но до вашего прилета боятся нехороших, и не рискуют на них нападать. И тоже все разные. Если Zoq-Fot-Pik'и — просто слабая раса, ищущая защиты от Kohr-Ah у всех подряд, то без сотрудничест-



ва Syren'ов, Chenjesu, Mmrnmhmr'ов и Spathi невозможно будет закончить игру. Есть и такие, которые просто прищлют небольшое подкрепление к окончательной битве.

Бои выполнены в перспективе от третьего лица. Есть планета, вокруг которой кружатся два кораблика (или ваш большой корабль). Кораблики каждой расы различаются по скорости разворота, мощности двигателей, силе оружия и супер-приемам.

Графика игры приятна во всех отношениях. Весьма реалистично смотрится вращающийся Юпитер, вызывает мистические ассоциации изображение гиперпространства. Даже по меркам сегодняшнего дня — она «очень и очень».

Звуковое сопровождение, по тем временам, было просто удивительно. По звуку для «писи скрипера» ни одна игра и близко не приблизилась к тому уровню, на котором стоит Star Control 2. Музыка звучит чуть хуже, чем на Sound Blaster'e. Причем мелодий в игре используется не один десяток. Для полета в гиперпространстве, квазипространстве, для боя, для каждой расы создана своя музыка. Даже, если бы в игре не было бы остальных достоинств, в нее стоило бы поиграть ради того, чтобы послушать мелодии. Звуковые эффекты к шедеврам отнести нельзя, но и ругать их было не за что.

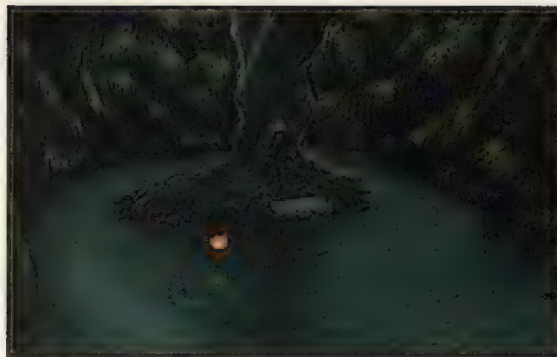
В целом, Star Control 2 — первая игра, в которой получилось столь удачное сочетание разных жанров, как аркада, стратегия и квест. Превосходный сюжет, приятная графика, ненавязчивая музыка. Что еще требуется для того, чтобы начинающему геймеру захотелось обратиться к классике?

Олег Полянский aka Doctor

Alone in the Dark

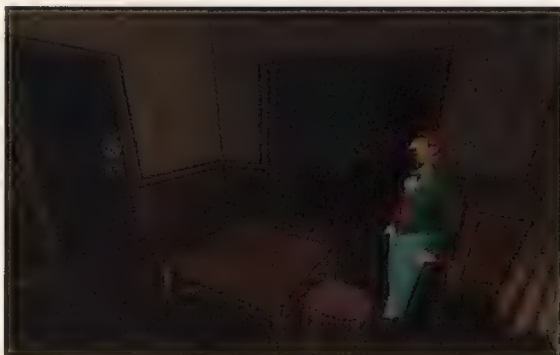
Жанр action/adventure
Издатель Infogrames
Разработчик Infogrames
Год 1992

То было веселое время — памятный 92-й год. Демократизация страны только-только начиналась, а о компьютеризации лишь ходили слухи; людей, ослепленных наличием на домашнем столе PC AT 286, было не так-то просто отыскать даже днем и даже имея на вооружении самые мощные осветительные приборы. Зато потихонечку-полегонечку, первыми робкими ростками



пробивала себе дорогу комплектация персоналками государственных и частных организаций. И эта весьма похвальная тенденция давала возможность тем, кто мог тогда пробиться «к маме на работу» или иным способом дорваться до вожделенного компа, посвятить стрелой летящие минуты и часы прохождению полубожественной игры. Мне повезло: я попал в число подобных счастливчиков. И первой игрой, которая почти на целый месяц завладела моими мыслями, была замечательная adventure Alone in the Dark, изданная компанией Infogrames.

Завязка игры была такова: главный герой (кстати, в игре присутствовала опция выбора персонажа — мужчины или женщины; кто там говорил об образе Лары Крофт как об апогее эмансипации? ;—)) приезжает в загородное поместье. Этот визит не случаен: он вызван письмом хозяина усадьбы, экспериментировавшего в области оккультных наук. Видимо, эксперименты увенчались успехом, и за появлением гостя уже следят из окна... узловатые кисти, обтянутые неестественного цвета кожей, вцепились в подоконник. Одетый по моде начала века джентльмен (леди) заходит в холл особняка, выстроенного в викторианском стиле... створки дверей с жутким скрипом захлопываются. А дальше происходит такая чертовщина, что самые страшные ночные кошмары выглядят детской сказкой по сравнению с событиями



ями, разворачивающимися в проклятом доме.

Персонаж начинает свои блуждания на верхнем этаже. Основная цель — добраться до нижнего, где в одном из полуподвальных помещений обитает сам первоисточник Зла, превративший с помощью своих исчадий обычную английскую усадьбу в дом с привидениями.

Но достичь финала игры, озаглавленного полным искоренением всей этой дьявольщины, будет весьма непросто — существо из подвала позаботилось о собственной безопасности.

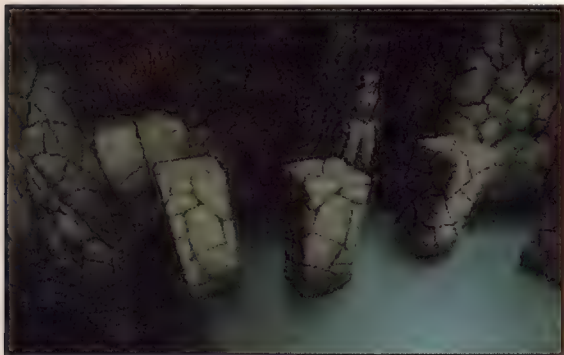


Оно расселило по всем этажам, в комнатах, коридорах и самых отдаленных закоулках своих подручных, созданных из мира, находящегося по ту сторону реальности. Проблеск разума чужд этим тварям, чьими действиями руководит лишь инстинкт, чье сознание пронизано жадной человеческой плотью и кровью. Их внешний облик ужасен: зомби — мешки полуразложившихся тканей с вытянутыми руками, готовые заключить вас в смертельные объятия; противоестественного вида осьминогоподобное создание, оккупировавшее ванную; хранитель библиотеки, чье эфемерное тело соткано из сотен мельчайших лоскутов бумаги, находящихся в постоянном движении; призрак одноногого пирата, выделяющий соль; хвостатые демоны, не поддающиеся убиению обычным оружием, но погибающие при созерцании собствен-

ного зеркального отражения; гигантский червь, с невероятной скоростью буравящий ходы в земляном фундаменте; мелкие отвратительные, но более привычные взору твари — крысы и пауки; и, конечно, сам прародитель и хозяин этого микроада — нечто зеленое, колоссальное, со множеством щупа-

лец, с сознанием, отрицающим любые проявления жизни.

Методы борьбы с названными чудовищами не выходили за рамки сложившихся традиций. Револьвер, мощный дробовик, холодное оружие — различного рода клинки, а кроме того, владение основами рукопашного боя.



Подобного арсенала вполне хватало для противостояния большей части нежити. Но среди представителей последней встречались и такие, которых нельзя было истребить обычными средствами. Тогда в ход шли различные ухищрения, впрочем, предусмотренные игровым сценарием. Например, для уничтожения главного монстра необходимо было сжечь Древo Зла, пустившее корни в одном из закоулков крупнейшего подвала. Однако action — столкновения с монстрами — составлял лишь часть игры, и не самую важную. Гораздо большее значение имел adventure-компонент. Alone in the Dark содержала массу интересных загадок/головоломок, требовавших для своего решения вполне логического подхода.

Игра демонстрировала высококачественную графику. Действия разворачивались на заранее отрендеренных бэкграундах, а вот все персонажи были выполнены в 3D, модели просчитывались в реальном времени. В 1992 году это уже не было абсолютным новшеством, но тем не менее — Alone in the Dark явилась одной из первых ласточек, прокладывавших дорогу повсеместному применению полигональной графики.

Звуковое оформление было бедновато, но зато обеспечивалось беспрецедентное качество для любимого PC скрипера! (поддерживались, конечно, и звуковые карты, но у кого они тогда были?!).

Всяческих похвал была достойна игровая атмосфера. Воссоздана превосходно — таинственная и жутковатая, а местами прямо-таки кошмарная. После пары часов, проведенных за Alone in the Dark (и очень хорошо, если при этом темнота в комнате разгонял один лишь слабенький свет монитора) даже людям с полностью нормальной психикой

могли начать мерещиться всякие нехорошие вещи (что там шевелится в темных углах? кто поджидает за дверью?).

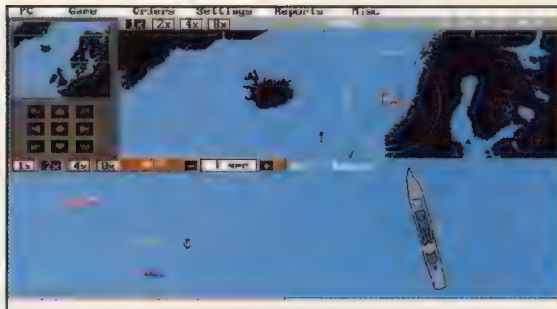
Крайне оптимистичной была концовка игры. Искоренив Зло и освободив дом от проклятия, герой выходил через калитку и садился в подъехавшее такси. Шофер поворачивал лицо к заднему сиденью... и, о ужас!, улыбался... улыбкой зомби... мягкие ткани оползали с лица, дружелюбно глядели обнажившиеся глазные яблоки... автомобиль трогался с места...

В следующем, 1993 году та же Infogrames издала продолжение, Alone in the Dark 2. Концепция этой игры являлась практически точной копией оригинала, изменилось только окружение (действие происходило в огромном особняке, штат Калифорния, 1924 год). Вероятно, по этой причине сиквел не завоевал непреходящей популярности первой части игры.

HARPOON

Жанр Стратегия
Издатель Action Sixteen
Разработчик Three-Sixty
Год 1989

Хотелось ли вам почувствовать себя в шкуре стратегического командующего одной из сверхдержав, ведущих глобальный военный конфликт? И если да, то была ли игра, дававшая эту возможность? Сейчас этот вопрос не актуален, всеобщее помешательство на RTS породило множество игр с подобным сюжетом. Но попробуем вспомнить 1989 год. IBM XT с 640 Kb RAM был вполне работоспособной машиной, DOS на команду вел выдавал 2.0, а VGA считался верхом графического совершенства. В то время что в кино, что в литературе активно муссировался сюжет о нападении СССР на остальную прогрессивный мир. И вот компания Three-Sixty Pacific Inc. выпу-



скает игру под названием Harpoon, в основе которой лежит противостояние сил СССР и НАТО.

Стоит упомянуть, что игр подобного размаха с тех пор так и не появилось. По сравнению с Harpoon, все Red Alert'ы, Dark Colony и иже с ними выглядят, как дворовые "войнушки". В вашем распоряжении находится несколько сотен типов реальных боевых единиц СССР и стран Североатлантического союза. Основные боевые действия разворачиваются между морскими подразделениями сторон.

Модели кораблей точно соответствуют действительности, что вносит в игру неповторимый и до сих пор не превзойденный реализм. Помимо кораблей вы руководите морской авиацией и береговой артиллерией. Такое разнообразие предоставляет игроку весьма широкие перспективы.

Можно выбрать тактику лобовых ударов по вражеским целям, можно изматывать противника постоянными авианалетами, можно... да Бог знает что еще можно придумать при такой масштабности и размахе игрового процесса. Свои полководческие таланты вы можете проявить в 3 сценариях: Северное море, Индийский океан и Средиземное море. Плюс к этому, в свое время вышло несколько mission pack'ов для этой потрясающей игры.

Чем закончить? Ближайший синоним Harpoon — реализм, причем такой, что теперешним разработчикам не мешало бы поучиться. AI противника хорош даже по современным меркам. Интерфейс достаточно прост и по настоящему дружелюбен, разобраться в управлении можно без труда, даже не пользуясь руководством. В общем чего не хватает, так это — переиздания Harpoon'a с учетом времени: подправить графику, откорректировать состав войск сторон и т.д. Наверняка, получилась бы игра затмившая все C&C-клоны.



Commandos: Behind Enemy Lines

Mission 2: 4JJXB
 Mission 3: ZDD1T
 Mission 4: RFF1J
 Mission 5: K4TCG
 Mission 6: MIR4M
 Mission 7: 7QVJV
 Mission 8: K39XC
 Mission 9: AAAX1
 Mission 10: JSGPW
 Mission 11: CMODD
 Mission 12: JGHD3
 Mission 13: PUUWW
 Mission 14: WT348
 Mission 15: 139P0
 Mission 16: L9IPV
 Mission 18: YJOJG
 Mission 19: YFCWJ
 Mission 20: GDKWT

X-Com: Interceptor

Для активизации режима ввода кодов нажмите комбинацию клавиш *control-e*. Если, после этого вы услышите звуковой сигнал, значит режим включен. После этого введите следующие коды
knowitall — станут доступны все изобретения
payday — вы получите 10.000.000 долларов
 Для повторной ввода кодов необходимо снова активизировать режим читов

Strategic Combat 4

Вперед = Bn
 Назад = H
 Вверх = Bv
 Вниз = Bn
 High Punch = BP
 Low Punch = HP
 High Kick = BH
 Low Kick = HH
 Run = B
 Block = Бл

Обычные приемы

Face Punch	BP
Body Punch	HP
Face Kick	BH
Body Kick	HH
Block	Бл
Run	Bn + B
Jump Kick	Bv + BH или HH
Jump Punch	Bv + BP или HP
Roundhouse	H + BP
Foot Sweep	H + HP
Uppercut	Bn + BP
Crouch Punch	Bn + HP
Sidestep Down	Держа Bn(B, Б)
Sidestep Up	Б, Б
Pick Up Object	Bn + Б
Throw Weapon	[Ready Weapon]
Throw	Bn + HP
Break Move	Bn + HH
Quarter-Circle Away	Bn, H
Quarter-Circle Towards	Bn, Bn
Half-Circle Away	Bn, Bn, H
Half-Circle Towards	H, Bn, Bn

Deer Hunter

На экране карты можно вводить следующие коды:

dhbambi — показывает на карте местоположение животных.
dhdoinheat — дичь всегда стоит мордой к вам.
dhstealth — дичь вас не видит.
dhbuckdown — дичь от вас не убегает от вас когда вы промахиваетесь

Dominion

Во время игры нажмите Enter и печатайте нижеприведенные коды. После вводе не забудьте еще раз нажать Enter.
lushee — повышает ресурсы на 30 — "народа" и 5000 — материи соответственно
infrared — открывает всю карту
combustion — уничтожение всех юнитов и строений. Но т.к. из уничтоженных зданий выбегает еще немного юнитов — рекомендуется ввести еще один раз
zipper — ускоренное строительство
 Поскольку код *lushee* повышает количество ресурсов не на много, то имеет смысл покататься в файле сохраненной игры для того что бы сделать себе желаемое количество "народа" и материи в определенной миссии раз и навсегда.

Приемы с оружием

<i>Ghurka Kukhri (Machete)</i>	Kai
Upward Slash	BP
Downward Slash	HP
Spinning Slash	H + HP или BP
<i>Mallet</i>	Raiden
Swing to Right	BP
Swing to Left	HP
Overhead Smash	H + BP
Swing Uppercut	H + HP
<i>Nagimaki (Bladed Staff)</i>	Shinnok
Strike Overhead	BP
Upward Swing	HP
Trip Opponent	H + HP
Thrust	H + BP
<i>Flamberge (Jagged) Sword</i>	Liu Kang
Slash Bwward	HP
Quick Slashes	BP несколько раз
Thrust Stab	H + BP
Spin Slash	H + HP
<i>Battle Axe</i>	Reptile
High Slash	BP
Low Slash	HP
Bwpercut Slash	H + HP
Spinning Slash	H + BP
<i>Claymore (Broad Sword)</i>	Scorpion
High Slash	BP
Low Slash	HP
Spin Slash	Bn + HP
Overhead Slash	H + BP
Uppercut Slash	H + HP
<i>Spiked Club</i>	Jax & Reiko
Swipe	BP
Backhand	HP
Overhead Swipe	H + BP
Uppercut Swipe	H + HP

Файлы сохраняются в каталоге, куда вы проинсталлировали игру с расширением .wsp.

Нахождение не составляет труда, ну а "народ" находится четырьмя байтами раньше. В некоторых можно найти ресурсы сразу в двух местах. Верное в данном случае такое, выше которого на две/три строчки располагается название вашей расы.

Deathtrap Dungeon

Начните новую игру и выходите из Deathtrap Dungeon. В каталоге ASYLUM после появившейся слова PROGRESS поставьте число 1023. Сохраните файл. После этих не мудреных операций в Single Player'e вам станут доступны все миссии.

Mech Commander

Сперва вам необходимо в каталоге, куда вы проинсталлировали игру, создать пустой файл *buymechcommander.2*. Если вы его не сделаете, коды работать не будут.

Во время выполнения миссии наберите:
lorrie — восстанавливает растроченные боеприпасы.
osmiu — включает/выключает режим неуязвимости.

Smack Screen	Bn + HP
<i>Scimitar (Arabian Sword)</i>	Cage
Spinning Slash	BP
One-Hand Slash	HP
Two-Hand Slash	H + BP
Backhand Slash	H + HP
<i>Scimitar (Arabian Sword)</i>	Jarek
Slash Bwward	BP
Slash Bwward	HP
Thrust	H + BP
Spin Slash	H + HP
<i>Boomerang</i>	Tanya
Bwward Slash	BP
Throw Boomerang	HP
Spin Slash	H + BP
Throw Bwward	H + HP
<i>Crossbow</i>	Fujin
Straight Shot	HP
High Angled Shot	BP
Low Angled Shot	H + HP
<i>Ice Club</i>	Sub-Zero
Slash	BP
Trip Opponent	HP
Bwpercut Swing	H + BP
Freeze Opponent	H + HP
<i>Mace Staff</i>	Quan Chi
Swing to Right	BP
Swing to Left	HP
Overhead Smash	H + BP
Swing Bwpercut	H + HP
<i>Blade Wheel</i>	Sonya
Downward Slash	BP
Upward Slash	HP
Thrust Slice	H + HP
Uppercut Slash	H + BP

Kai

Ready Weapon	Quarter—Circle Away, HP
Falling Fire	H, H, BP
Rising Fire	Bn, Bn, HP
Slide	Quarter—Circle Towards, HH
Air Fist	Bn, Bn, BP
Hand Walk	Держа Бл (HH)
Leg Spin	Зажмите HP
Fatality 1	Be, Bn, Be, H, BH
Fatality 2	Be, Be, Be, Bn, Bl
Goro's Lair	H, Bn, Bn, BH
The Prison	Bn, Bn, Bn, Bl
Combo 1	HP, HH, Bn+HP, Rising Fire, HP, HP, Прыжок HH, Flying punch

Raiden

Ready Weapon	Bn, H, BP
Lightning	Quarter—Circle away, HP
Body Launch	Bn, Bn, HH
Teleport	Bn, Be
Fatality 1	Держа Бл(Bn, H, Be, Be, BH)
Fatality 2	Bn, Be, Be, Be, BP
Goro's Lair	Bn, Bn, Bn, HP
The Prison	Bn, Bn, H, Bl
Combo 1	BP, BH, Bn, Bn, HH
Combo 2	BH, BH, Bn, H, BP, H + HH, Bn, Bn, HH(44%)
Combo 3	HP, HP, HK, D+HP, Be + HP, HP, Teleport, LP, Прыжок HP, HK, Torpedo
Combo 4	Прыжок HP, HP, HP, HK, HK, Pull Weapon, HP, Torpedo

Shinnok

Ready Weapon	H, Bn, HP
Fatality 1	Bn, H, Bn, Bn, B
Fatality 2	Bn, Be, Be, Bn, Bl
Goro's Lair	Bn, Bn, H, BP
The Prison	Bn, Bn, Bn, BH
Kai	Bn, Bn, Bn, HH
Raiden	Bn, Bn, Bn, BP
Liu Kang	H, H, Bn, BH
Reptile	H, H, Bn, Bl
Scorpion	Bn, H, HP
Jax	Bn, Bn, Bn, BH
Reiko	H, H, H, Bl
Johnny Cage	Bn, Bn, BP
Jarek	H, H, HH
Tanya	H, Bn, Bn, Bl
Fujin	Bn, Bn, H, BH
Sub-Zero	Bn, H, HP
Quan Chi	Bn, H, Bn, HH
Sonya	Bn, Bn, Bn, BP

Liu Kang

Ready Weapon	H, Bn, HH
Fireball	Bn, Bn, BP
Low Fireball	Bn, Bn, HP
Flying Kick	Bn, Bn, BH
Bicycle Kick	Зажмите HH на 3 три секунды
Fatality 1	Bn, Bn, Bn, Bn, Bl + HH + BH
Fatality 2	Bn, Bn, Bn, Be, BP
Goro's Lair	Bn, Bn, H, BH
The Prison	Bn, Bn, H, HP
Combo 1	BP, BH, Bicycle Kick, Low Fireball

Reptile

Ready Weapon	H, H, HH
Acid Spit	Quarter—Circle Towards, BP
Invisibility	BP + Bl
Elbow Dash	H, Bn, HP
SBber Krawl	H, Bn, HH
Fatality 1	Hold BP + HP + HH + BH, Be
Fatality 2	Be, Bn, Bn, Bn, BP
Goro's Lair	Bn, Bn, Bn, BH
The Prison	Bn, Bn, Bn, HP
Combo 1	BP, BH, H, Bn, HP

Scorpion

Ready Weapon	Bn, Bn, BH
Spit Fire	Quarter—Circle Towards, HP
Spear	H, H, HP
Teleport Punch	Quarter—Circle away, BP
Air Throw	Бл (в воздухе рядом с противником)
Fatality 1	H, Bn, Bn, H, Bl
Fatality 2	H, Bn, Bn, Be, BP
Goro's Lair	H, Bn, Bn, HH
The Prison	Bn, Bn, Bn, Bn, HH
Combo 1	BH, BH, Spear, BH, Roundhouse Kick
Combo 2	Jump Punch, Teleport, Spear, Uppercut, Foot Sweep

Jax

Ready Weapon	Half—Circle Towards, BP
Missile	Quarter—Circle Towards, HP
Energy Wave	Bn, Bn, Bn, HH
Dash Punch	Quarter—Circle Away, HP
H Breaker	Бл (в воздухе рядом с противником)
Quad Throw	Зажмите HP и затем жмите следующее:
1.	HB + Bl + BH
2.	BP + HP + HH
3.	BP + Bl + HH
4.	BP + HP + HH + BH
Fatality 1	Зажмите HH (3 сек)(Bn, Bn, Bn)
Fatality 2	H, Bn, Bn, Bn, Bl
Goro's Lair	Bn, Bn, H, BP
The Prison	Bn, Bn, H, HH

Reiko

Ready Weapon	Half—Circle Away, BP
Throw Shurikens	Quarter—Circle Towards, HP
Teleport	Bn, Be
Circle Teleport	H, Bn, HH
Flip Kick	Half—Circle Towards, BH
Fatality 1	Bn, Bn, Bn, HP + Bl + HH + BH
Fatality 2	H, H, Bn, Bn, BH
Goro's Lair	Bn, Bn, Bn, Bn, HH
The Prison	Bn, Bn, H, HP

Johnny Cage

Ready Weapon	Bn, Bn, Bn, HH
Low Fireball	Quarter—Circle Away, HP
High Fireball	Quarter—Circle Towards, BP
Shadow Kick	H, Bn, HH
Uppercut Punch	H, Bn, H, BP
Crotch Punch	Bl + HP
Fatality 1	Bn, H, Bn, Bn, BH
Fatality 2	Bn, Bn, Bn, Bn, Bl
Goro's Lair	H, Bn, Bn, HH
The Prison	Bn, Bn, Bn, Bn, BH

Jarek

Ready Weapon	Bn, Bn, BP
Projectile	Quarter—Circle Away, HP
Cannonball	H, Bn, HH
Vertical Roll	Bn, Bn, Bn, BP
Ground Slam	H, Bn, H, BH
Fatality 1	Bn, H, Bn, Bn, HH
Fatality 2	Be, Be, Bn, Bn, Bl
Goro's Lair	H, Bn, Bn, HP
The Prison	Bn, Bn, Bn, BH

Tanya

Ready Weapon	Bn, Bn, BH
Fireball	Bn, Bn, BP
Backward Fire	Bn, H, HP
Split Kick	Half Circle Away, HH
Corkscrew Kick	Bn, Bn, HH
Fatality 1	Bn, Bn, Be, Bn, Bl + BP
Fatality 2	Bn, Bn, Bn, Bn, BH
Goro's Lair	Bn, Bn, Bn, HP
The Prison	H, Bn, Bn, BP

Fujin

Ready Weapon	H, H, HH
Whirlwind Spin	Bn, Bn, HP
Levitate	Bn, Bn, Bn, BP
Slam	H, Bn, Bn, HH
Jumping Knee	Bn, Bn, BH
Diving Kick	Bn + HH (в воздухе рядом с противником)
Fatality 1	Tap B + Bn (четыре раза)
Fatality 2	Bn, Bn, Bn, Bn, Bn
Goro's Lair	H, Bn, H, BP
The Prison	Bn, Bn, Bn, BH

Sub-Zero

Ready Weapon	Quarter-Circle Towards, BH
Freeze	Quarter-Circle Towards, HP
Ice Clone	Quarter-Circle Away, HP
Slide	HP + Bn + HH
Fatality 1	Bn, H, Bn, Bn, B + Bn + BP
Fatality 2	H, H, Bn, H + BP
Goro's Lair	Bn, Bn, Bn, HH
The Prison	Bn, Bn, Bn, Bn, BH
Combo 1	BH, BH, Freeze, BH, BH, Slide

Quan Chi

Ready Weapon	Quarter-Circle Away, BH
Green Skull	Bn, Bn, HP
Air Throw	Bn
Teleport Stomp	Bn, Bn, HH
Steal Weapon	Bn, H, BP
Dashing Kick	Bn, Bn, BH
Fatality 1	Зажмите HH(5 сек)(Bn, Bn, Bn, Bn)
Fatality 2	Bn, Bn, Bn, Bn, HP
Goro's Lair	Bn, Bn, H, HH
The Prison	Bn, Bn, Bn, BP

Sonya Blade

Ready Weapon	Bn, Bn, HH
Energy Rings	Quarter-Circle towards, HP
Leg Throw	Bn + HP + Bn
Sqr Wave Punch	Bn, H, BP
Bicycle Kick	H, H, Bn, BH
Cartwheel	Half-Circle Towards, HH
Air Throw	Bn
Fatality 1	Bn, Bn, Bn, Bn, B
Fatality 2	Bn, Bn, Bn, Bn, BH
Goro's Lair	Bn, Bn, Bn, BP
The Prison	Bn, Bn, H, H, BH
Combo 1	BP, BH, Cartwheel, Square Wave Punch

Коды КОМБАТ'a**Вводятся на экране VS**

1: Free Weapon	111-111
2: Throwing Disabled	100-100
3: Armed And Dangerous	444-444
4: Silent Kombat	666-666
5: Explosive Kombat	050-050
6: Random Weapons	222-222
7: Start at 'Danger' energy	123-123
8: Many Weapons	555-555
9: Randper Kombat	333-333
10: Unlimited Run	001-001
11: Weapon Kombat	002-002
12: Disable Maximum Damage	010-010
13: Noob Saibot Mode	012-012
14: Red Rain	020-020
15: (Disable throws/max damage)	110-110
16: Kombat Zone: The Prison	303-303
17: Kombat Zone: Goro's Lair	011-011
18: Kombat zone: The Well	022-022
19: Kombat Zone: Elder Gods	033-033
20: Kombat Zone: The Tomb	044-044
21: Kombat Zone: Rain Stage	055-055
22: Kombat Zone: Snake Stage	066-066
23: Kombat Zone: The Dojo	101-101
24: Kombat Zone: Living Forest	202-202

Gex 3D: Enter the Gecko

Сохраненные игры в The Gex 3D хранятся в каталоге, куда вы проинсталировали игру под названием GEX2xxA.GEX (где x — на сколько процентов вы прошли игру. Для примера -GEX210A.GEX это сохраненная игра, в которой прохождение выполнено на 10 процентов).

По адресу 0C располагается количество жизней. Максимальное количество — 99 (в шестнадцатеричном варианте — 63). В шестнадцатеричных позициях с 14 по 24 содержится информация по числу собранных нормальных или красных дистанционных пультов управления в тринадцати нормальных и четырех секретных уровнях. Информацию следует расшифровывать следующим образом:

00 — ни одного пульта дистанционного управления не найдено

01 — найден один пульт дистанционного управления

02 — найден второй пульт дистанционного управления

03 — найдены первый и второй пульт дистанционного управления

04 — найден третий пульт дистанционного управления

05 — найден первый и третий пульт дистанционного управления

06 — найден второй и третий пульт дистанционного управления

07 — найдены все три пульта дистанционного управления

По адресам с 04 до 06 и включая правую цифру седьмого байта располагается информация об "экстра"-пультах дистанционного управления ("Reward" и "Hidden"). Каждый байт содержит информацию о четырех уровнях. Причем информация расположена так:

Смещение	4	5	6	7
Байты	[--][--]	[--][--]	[--][--]	[--][--]
Уровни	2 1 4 3	6 5 8 7	10 9 2 11	-- -- 13

Так что на каждый уровень приходится по два бита: 0 — "экстра" пульт дистанционного управления нет, 1 — есть. Для ясности приводим расшифровку шестнадцатеричных чисел в двоичном формате:

0	0000	4	0100	8	1000	C	1100
1	0001	5	0101	9	1001	D	1101
2	0010	6	0110	A	1010	E	1110
3	0011	7	0111	B	1011	F	1111

Для примера число 0E по адресу 04 означает, что один "экстра"-пульт дистанционного управления был найден на первом уровне, тогда как на втором нашли все два. Количество нормальных пультов дистанционного управления, находящихся на уровне можно посмотреть над "телевизором" при "запрыгивании" на секретный или нормальный уровень.



Адреса уровней:

Первая зона:

- 14 Out of Toon (файлы уровней *looney30.dfx* и *looney30.vfx*)
- 15 Smellraiser (*horror4.dfx* и *horror4.vfx*)
- 0B Gilligex Isle (уровень с босс'ом) x4 дает пульт (где x — неизменяемое число) — (*gillig1.dfx* и *gillig1.vfx*)
- 08 Aztec 2 Step (bonus level) x1 дает пульт (*aztec16.dfx* и *aztec16.vfx*)
- 08 Thursday the 12th (bonus level) x2 дает пульт (*horror6.dfx* и *horror6.vfx*)



Вторая зона:

- 16 Frankensiefeld (*horror2.dfx* и *horror2.vfx*)
- 17 WWW.DOTCOM.COM (*circuit5.dfx* и *circuit5.vfx*)
- 18 Mao Tse Tongue (*kungfu02.dfx* и *kungfu02.vfx*)
- 0B MooShoo Pork (boss level) x8 дает пульт (*mooshu1.dfx* и *mooshu1.vfx*)
- 08 In Drag Net (bonus level) x4 дает пульт (*nypd01.dfx* и *nypd01.vfx*)
- 08 The Spy Who Loved Himself (bonus level) x8 дает пульт (*spy2.dfx* и *spy2.vfx*)

Третья зона:

- 19 The Umpire Strikes Out (*scifi10.dfx* и *scifi10.vfx*)
- 1A Pangaea 90210 (*prehst1.dfx* и *prehst1.vfx*)
- 1B Fine Tooning (*looney69.dfx* и *looney69.vfx*)
- 08 I Got the Reruns (bonus level) 1x дает пульт (*junk1.dfx* и *junk1.vfx*)
- 08 Trouble in Uranus (bonus level) 2x дает пульт (*lost01.dfx* и *lost01.vfx*)

Четвертая зона:

- 1C This Old Cave (*prehst2.dfx* и *prehst2.vfx*)
- 1D Honey I Shrunk the Gecko (*circuit9.dfx* и *circuit9.vfx*)
- 1E Poltergex (*train30.dfx* и *train30.vfx*)
- 0B Gexzilla vs. Mecharez (boss level) 1x дает пульт (*gexzil9.dfx* и *gexzil9.vfx*)
- 08 Lizard in a China Shop (bonus level) 4x дает пульт (*kungfu4.dfx* и *kungfu4.vfx*)



- 08 Bugged Out (bonus level) 8x дает пульт (*rezop2.dfx* и *rezop2.vfx*)

Пятая зона:

- 1F Pain in the Asteroids (*scifi14.dfx* и *scifi14.vfx*)
- 09 Chips and Dips (bonus level) Hex x1 дает пульт (*circuit0.dfx* и *circuit0.vfx*)

Шестая зона:

- 20 Samurai Night Fever (*kungfu1.dfx* и *kungfu1.vfx*)

Седьмая зона:

- 21 No Weddings and a Funeral (*rezop3.dfx* и *rezop3.vfx*)
N/A = Channel Z (final boss level) *final01.dfx* и *final01.vfx*
- 22 Lava Daba Doo (secret level) *prehst3.dfx* и *prehst3.vfx*
- 23 Texas Chainsaw Manicure (secret level) *horror5.dfx* и *horror5.vfx*
- 24 Mazed and Confused (secret level) *rezop1.dfx* и *rezop1.vfx*



Если вам не охота копаться в шестнадцатеричных кодах, то существует более легкий путь поиграть в секретные уровни. Достигается данный эффект простым замещением файлов с уровнями. Сперва, все файлы из каталога \LEVEL скопируйте во временную директорию для восстановления в случае чего игры. Затем заместите файлы первых трех уровней (*looney30.dfx*, *looney30.vfx*, *horror4.dfx*, *horror4.vfx*, *horror2.dfx*, и *horror2.vfx*) на файлы секретных: *prehst3.dfx* в *looney30.dfx*, *prehst3.vfx* в *looney30.vfx*, *horror5.dfx* в *horror4.dfx*, *horror5.vfx* в *horror4.vfx*, *rezop1.dfx* в *horror2.dfx*, в *rezop1.vfx* в *horror2.vfx*. Теперь начав игру на уровне "Out of Toon" вы перенесетесь в "Lava Daba Doo". Играя на "Smellraiser" будете находиться в "Texas Chainsaw Manicure". И если войдете в "Frankensiefeld" — загрузится "Mazed and Confused". Если вы захотите привести все уровни в первоначальный вид, просто скопируйте файлы из временной директории обратно в каталог LEVEL.



Z ZONE

Пятая Игра

“Откровение”

Сюжет Игры

(для тех, кто не знает что такое “Игра”)

Существует наша реальность и существует мир, где компьютерные игры обретают вещественное бытие. Обретают за счет того, что в них верят создатели игр, и верят игроки.

Однажды на стыке двух реальностей заводится Неверие, в котором воплощается предвечный Хаос, жаждущий пожрать всякую упорядоченность, а вместе с ней и всякую жизнь.

Неверие представляет собой нематериальную мыслящую субстанцию, обладающую способностью, подобно радару, воспринимать чужие мысли; пропуская мысли через себя, оно искажает их. Поддерживающая мир компьютерных игр людская вера, пройдя через фильтр Неверия, приводит к нарушению причинно-следственных связей в этом мире. Игровые вселенные перемешиваются и сращиваются друг с другом. Многие персонажи и герои забывают свою историю, забывают свои цели и стремления и преобразуются в уродливые чудовищные пародии на самих себя. Другие подчиняются Неверию и, потеряв разум, становятся слепыми исполнителями его воли. Третьи же, по игровым сценариям одержимые ненавистью ко всему живому, поступают на службу к Неверию — и их не волнует то, что они способствуют Хаосу и что, если Хаос победит, сгинут вместе с тем, против чего ныне борются.

Искажается и преобразуется все, и даже вещи могут обретать некую извращенную ирреальную жизнь. Однако вместе с тем рушится и всеобщее Равновесие, которое столь же бесконечно и безвременно, как и сам Хаос.

Как противовес Неверию, в мир компьютерных игр нисходит Носитель Равновесия. Человек внешне и полубожественная сущность внутренне; существо, лицом которому служит неподвластная времени и пространству звездная бесконечность. Носитель Равновесия присваивает себя имя “Безликий” — так как он не Добро и не Зло; он есть лишённая эмоций Третья Сила, у которой нет собственного “я”. И поэтому

он — безликий.

Однако Безликий, представляя собою уравнивающий баланс между мировыми потоками Хаоса и Порядка, не способен предпринять каких-либо действий на стороне первого или второго. Носитель Равновесия не обладает правом вмешиваться во что-либо как действующее лицо. И не может воспрепятствовать Неверию.

Почти не может.

В мире компьютерных игр объявились Хаос и Равновесие — но не было представителя Порядка. И, восстанавливая баланс, Безликий призывает в мир компьютерных игр Игрока.

Кто такой Игрок? Возможно, это собранная воедино духовная сущность всех тех в нашей реальности, для кого слово “компьютерная игра” не является пустым, лишенным смысла звуком. Возможно, Игрок — это конкретный человек, по случайности и в согласии со своей доброй волей оказавшийся вовлеченным в развернувшееся противоборство.

Безликий переносит Игрока из нашей реальности в мир компьютерных игр, и весы уравниваются. Игрок является носителем веры, которая действует напрямую, не проходя через искажающий фильтр сущности Неверия. Встретив две вливающиеся одна в другую игры, Игрок способен разделить их, всего лишь назвав их, — но если он ошибется, то этим лишь упрочит позиции Неверия. Произнеся имя и происхождение чудовищно преобразованного персонажа, он вернет его в прежний облик, — но если Игрок ошибется, то персонаж может стать орудием Неверия.

Неверие и Игрок неубиваемы — первое попросту неуязвимо, а последний, приняв смерть *там*, возрождается *здесь*, чтобы снова отправиться *туда*. За Неверием стоит Хаос, за Игроком стоит Порядок.

Что же касается Безликого, то он проявляет себя минимально, руководя наиболее значимыми поступками Игрока и в форме трудноразрешимых головоломок ставя перед ним требующие разрешения задачи (квесты). Безликий выявляет проблему — но лишь Игрок может пробовать ее решить.

А какова в этом всем моя роль?

Будь мы циниками, то сказали бы, что Игра — это просто викторина, сделанная в форме переходящего из номера в номер приключенческого рассказа. Вопросы в викторине — это задачи, возникающие перед главным героем (Игроком) по ходу развития сюжета.

Отвечая на вопросы, вы зарабатываете кредиты (условные, разумеется), на которые затем можете приобрести какой-либо приз из приводимого в конце списка. Собственно, там же разбирается и вся система зарабатывания кредитов / получения призов.

Однако есть и еще один аспект, который для обычной викторины как-то несвойственен. Дело в том, что каждая следующая часть Игры пишется нами на основе ваших ответов.

По каждому квесту, то есть вопросу, посмотрится, какой именно ответ преобладает (при этом не принимаются в расчет все “не знаю”, а также откровенно ошибочные решения — Игрок ведь не идиот, чтобы, к примеру, спутать Duke Nukem 3D с Full Throttle, или еще нечто в таком же духе!). Решением Игрока становится наиболее часто встречающийся ответ. И в зависимости от этого разворачивается дальнейший сюжет.

А как следствие — Игрок ведь может и проиграть. Потому как каждый его неверный шаг упрочивает позиции Неверия. И по законам Игры проигрыш Игрока будет означать гибель мира компьютерных игр. А по законам нашей реальности, что уже куда как более вероятно, это будет означать позор и для “Навигатора”, и для тех, кто примет участие в разгадывании. ;—))

Данная игра является последней. Продолжения не будет. До последнего момента существовала вероятность, что и пятой-то части не будет. Однако, мы пришли к выводу, что произведение нужно довести до логического конца. Положить финальный штрих. Пятая часть обобщает и, вместе с тем, обрывает все сюжетные линии, представленные в первых четырех частях.

Вот, собственно, и все предисловие. Представляем на ваш суд пятую часть Игры. Коли возникнут какие предложения и пожелания — оставьте их при себе.

Подготовка к финальному акту

Актеры отдохнули, зрители сходили в буфет, и пришла пора заканчивать пьесу. Настало время финального акта. И от него не отвертись. Зажигаются свечи, расставляются декорации, оркестр занимает свои места в яме, постепенно заполняется зал. Шушуканье и говор стихают, сводятся на нет. Зал охвачен нетерпеливым ожиданием.

Воцаряется тишина. Пришло время начинать и заканчивать.

Занавес.

Вы знаете, что такое “немая сцена”? Правильно, некоторая щекотливая ситуация, когда никто из участников происходящего в силу эмоциональных, либо неких других причин, не в состоянии пошевелить языком. Так вот, оказывается, случается “немая сцена” абсолютно иного характера. Например, как сейчас. Собственно, в роли участников было замечено только четыре... хм... личности. Неверие, великое и могучее, в роли Неверия. Безликий, не менее могучий и беспомощный, в роли старой потрепанной красной тряпки. Червь, Пожиратель Миров, смещивальщик вселенных, продуктивный яйцеклад, и... ну еще что-нибудь в том же духе. Ну и я, собственно. Представлен в качестве окровавленной персоны, валяющийся на полу. Тишина. Безликий молчит, потому как, в кои веки, сказать ему нечего. Неверие молчит в силу интересности создавшейся ситуации (видать я, по расчетам всех и вся, должен был погибнуть еще в начале первой игры, но, как-то не сложилось). Червь активно проповедует народную мудрость “Не знаешь что сказать — молчи”. По причине отсутствия мозгов, как таковых (они, в комплекте с головой, валяются где-то неподалеку) мыслительная деятельность Червя стремится к бесконечности, а на практике — сводится к нулю. С троихей вроде разобрались — остался еще один. Я. Я?...

Я, как уже было сказано выше, развалился в живописной позе с раскинутыми культяпками вместо рук (одно из двух: либо зубы у Червя оказались слишком острые, либо мои мозги слишком медленные). Вместо лица — кровавое месиво. Нижней части своей брэнной оболочки я не вижу, и не чувствую. Из чего проистекает логичный вы-

вод, что либо сия часть отсутствует напрочь, либо... не в лучшем состоянии, чем все остальное. Что удивительно — нахожусь я при доброй памяти. Мозг активно занимается поиском выхода из создавшейся ситуации. Заодно переваривая все произошедшее за последние несколько мгновений.

... Добрался я до книжки и пошел в седьмой портал, напутствуемый невнятным бормотанием Безликого на тему “несоблюдения равновесия игровых миров, при исчезновении одной из противоборствующих сторон, и катастрофические последствия сего необдуманного поступка”. Как бы то ни было, седьмая дверь открылась — я туда вошел — дверь захлопнулась. Передо мной Червь, за ним — нечто. Более подробное определения дать трудно. Но попробую. Представьте себе каплю воды, размером с небоскреб. Нет, даже не воды, а крови. В этой капле вашему взору представлено некое грандиозное феерическое зрелище. Если взглянуть, то можно заметить, что оно формируется из миллиардов микроскопических капелек. И каждая мельчайшая капля делится еще на столько же более мелких частиц. И все это движется. И в каждой капле можно различить крупички информации. Взаимосвязанные между собой... Мозг сумасшедшего, переполненный биллионами отрывочных мыслей и идей...

Пока я занимался созерцанием открывшегося зрелища, Червь времени не терял. Очнулся я от довольно таки неприятного запаха, что свидетельствовало о приближении моего финального противника. Итак, принимаем торжественную позу и начинаем озвучивать умные мысли, наподобие “Эй ты, гусеница недодавленная, нас на мякине не проведешь, мы НоММ и Ultima знаем как свои пять пальцев и, вообще, я сильный, страшный и ЯРОСТНЫЙ”. Червь меня почему то не расслышал. При моей врожденной храбрости, трудно было не растеряться. К сожалению, применение излюбленного маневра всех храбрецов “изматывания противника бегом” не представлялось возможным, потому как ноги стали предательски ватными. Так, что нам там говорил великий мудрец Безликий? Применить антидобродетель? Ну что ж, придется так и поступить. Книга мудрости снабдила меня весьма полезной информацией на этот счет. Итак, Червь — смирение. Антипод смирения — буйство и бешенство. Ставим перед собой задачу номер один — сыграть личность, обитающую в доме с решетками на окнах и мускулистыми дядями санитарями. Я — бешеный. Передо мной Червь, значительно превосхо-

дящий вашего покорного слугу по всем характеристикам. Что надо делать? Унести ноги. Что сделает сумасшедший? Попрет на рожон.

“Уничтожь этого несчастного” — проносится мысленный приказ в мозг Червя, — “и вселенная игра будет нашей”. “Там будет новый порядок — хаос, новый правитель — неверие, и новый набор ценностей — антидобродетелей!”. Червь согласно щелкает зубами и надвигается на Игрока. Тот начинает прыгать на одной ножке и кричать “Кий-я, Кий-я, подходи сюда несчастный и твой мозг будет размазан по полу, и не плодородить тебе более”.

Мозги Червя, конечно, не изобилуют извилинами, но в этой ситуации смутился бы даже полный болван. “Ну что же ты стоишь — раздави его и покончим с этим делом”, — Неверие, как видно, уже полностью растратило все запасы терпения и уже предвкушает полную и безоговорочную победу. Тем временем, Игрок, совершая свои невразумительные прыжки подворачивает ногу и падает на пол. К маленькой фигурке тянется гигантская клешня монстра... и отдергивается в последний момент.

Рядом с дверью раздается треск, в воздухе образуется синий круг и оттуда вылетает красная тряпка. Безликий всегда любил присутствовать при публичном избииении младенцев.

“Уничтожь его остолоп!” — Неверие разбушевало не на шутку. Понукаемый его приказами Червь (по натуре своей, сотворенный, миролюбивым) теряет самообладание, и вот уже гигантская клешня сжимает туловище спасителя вселенной компьютерных игр.

...Панический страх — это что-то. Вас никогда не клали под пресс, с тем чтобы немного изменить вашу брэнную форму? Так вот, доложу вам, ощущение не то, чтобы уж совсем неприятное. А-а-а-а-я-я-я! Но... приятным... его... тоже... не назовешь.

Та...а...ак... Все спокойно... Я Игрок... пфф... бессмертный спаситель вселенной... и сейчас МНЕ БУДЕТ КРЫШКА!. Спокойно. Я... злой... беспринципный убийца, и сейчас я это-му червя глотку... Вырву.

Господи!!! IDDDQD, великий и могучий. БОЛЬНО ТО КАК.

Еще... пять... секунд... и я... умру.

Понял. ПОНЯЛ! Что мне сейчас крышка. Жать перестал, но все-равно чертовски больно. Да этот муравей-переросток, он же совсем плохой стал. Он же должен быть добрым и смиренным. Смирным... Вот убьет меня и помолится.

Да чего я вообще жду. Им же Неверие управляет. Ох, хранитель равновесия, где ж ты гоблины носишь.

Убили бы что ли, для прикола хотя бы...

Ага, Избранный, попался! Думаешь, мой слуга даст тебе освобождение в виде смерти? Дудки. Сидеть вам в этом портале замурованном столетия. Это ведь край вселенной семи порталов. За той дверью, через которую ты вошел, уже ничего нет. Пустота. Хаос. Не разгадал ты загадки — мир и исчез. Остался только седьмой портал. Это место будет существовать долго. Чтобы продлить твои страдания. Навечно.

— Неверие, ты нарушаешь все правила, и я, носитель равновесия, не могу этого допустить.

— Что можешь сделать ты, беспомощная тряпка?

— Червь не может убить игрока, а должен ему смиренно повиноваться.

— Попробуй сказать это ему, и навечно останешься здесь

— Ты не в силах меня остановить.

— Вот здесь твоя ошибка, Безликий. Это мой мир и здесь правила устанавливаю я. Твоя ошибка будет стоить тебе жизни. Нет, не жизни. Ты бессмертен. Она будет стоить тебе свободы.

Да, чего то задумался я. Не время и не место. Безысходность полная... Вы скажете — я же бессмертный. Однозначно. Только чтобы возродиться ТАМ мне, по правилам вселенной игр, необходимо полностью и безоговорочно умереть ЗДЕСЬ. А вот на это сил у меня не осталось. Посему, лежу я на прохладном мраморном полу и, в отличие от Червя, мыслю.

Сцена меняется. Хотя, как известно, от перестановки слагаемых, сумма останется неизменной, но сейчас, по-моему, исключение. Безликий, каким-то непостижимым для меня образом, притянул к себе все обрывки красного плаща и снова стал самим собой. Неверие, тоже, как видно, оправилось от пережитого потрясения и, вроде бы, у них с Безликим завязался разговор. Суть разговора (да что суть, хоть бы словечко) я уловить не могу, по причине отсутствия ушей (червя они очень понравились), посему продолжаю развивать свой мыслительный процесс. На чем это я там остановился?...

...Ах, да! Ну, в общем-то, оставил меня червь на время, а сам поперся к Безликому. Как вспомню, как эта груда жира и мускулов скользит к красному плащу, так дрожь пробивает. Но Безликий, он, в отличие от

меня, мудрый. Посему он растворился. А в руках червя оказалась ничемная старая тряпка. Видели бы вы, как бушевало Неверие. Червь, с ее подачи, эту тряпку грыз-грыз, рвал-рвал, так что от нее только куча клочков сантиметр на сантиметр осталась. Но все хорошее когда-нибудь заканчивается. Например, красные плащи. Покончив с Безликим, червь устремился (куда бы вы думали?) в мою сторону.

Мы стоим друг против друга. Я и червь, человек и монстр. В моих глазах страх. В его глазах ярость. Червь открывает рот и огромный, величиной с мою голову сгусток слюны шлепает о бетонный пол. Раздается шипение, как будто на сковородке жарят говяжью отбивную, и по залу распространяется такой смрад, что хоть стой, хоть падай. На морде червя появляется безобразная ухмылка и он тянет ко мне свои клешни.

Гром...

Молния...

Между нами появляется стена бушующего пламени. По залу разносится безумный крик боли, и червь отдергивает наполовину обгоревшие клешни. Бездушные стены зала гасят звук, и снова воцаряется полная тишина. Мы все так же стоим друг против друга, но что-то изменилось. В моих глазах светится торжество, а взор червя изображает панический страх. Наиболее подходящий момент, чтобы произнести патетическую речь, по совместительству — монолог главного героя, и вонзить меч в сердце поверженного врага... пока он не опомнился от испуга. Только вот все слова из головы вылетали, да и оружия у меня при себе нет. Только слова. Ну что ж, на них и будем уповать.

— Червь! Тебе здесь не место. Ну... я хотел сказать... что... в общем...

Ко-о-р-р-роч! Я тебя разгадал. И этим все сказано. Ну, или почти разгадал, но это уже не имеет значение. Как бы выразиться помягче... в общем... Проваливай отсюда!... Пожалуйста.

Молния...

Гром...

На этот раз стены огня нет. Есть один большой факел. Это червь. И есть я. Я стою рядом. Но это ненадолго. Через секунду я буду уже лежать.

Горящие останки червя расползаются по полу, погребая под собой маленькую фигурку...

И все таки, о чем это так деловито переговариваются Безликий и Неверие. Вот Безликий приравнял к рукам все обрывки своего халата, и приняв свою обычную форму, указывает в мою сторону и, усердно же-

стикулируя, пытается что-то доказать Неверию. Тот, сначала, по всей видимости, упорно сопротивляется, но потом вроде бы соглашается и...

Меня пронизывает жестокая боль, и мозг уходит в небытие.

Когда сознание возвращается, оказывается, что я сижу на полу, напротив меня в воздухе висит Безликий, ну и Неверие в своем амплуа — везде и нигде. Самое интересное, что и руки и ноги у меня целы. Глазам не верю — в памяти еще живо воспоминание о двух окровавленных культиках, и во рту еще отдает вкусом крови, но факт налицо — обе руки при мне. Это уже более чем приятно. Пора включаться в разговор.

— Я жив или где?

— С физиологической точки зрения — да. Во всяком случае, серьезные повреждения организма отсутствуют.

— Кгхм...

— Спасибо Безликий, ты очень любезен. Кстати, и что мы будем дальше делать?

— Кгхм...

— Сложный вопрос. Надеюсь, что ты не забыл нашу основную цель? Восстанавливать и разделять смешанные хаосом игровые вселенные и...

— Да, да. Я помню. Кстати, кто там постоянно хмыкает?

— Кгхм!

— А, Неверие! Я тебя и не заметил.

— Да как ты смеешь, земноводная букашка!

— Приятно познакомиться — меня зовут Избранный.

— Ладно, хватит — Безликий по-прежнему спокоен и рассудителен.

— Заметано.

— Человек, у меня есть к тебе предложение...

— Валий Неверие. Послушаем.

— Я долгое время пыталась тебя уничтожить, но ты оказался в состоянии мне противостоять. Но твоя цель является полным антиподом моей.

— А попроче выражаться можно, а?

— Я воевало с тобой, а ты со мной. Но ты бессмертен, а я неуязвимо. Не считаешь ли ты, что складывается ситуация, когда на шахматной доске остается два ферзя, и только абсолютно глупый ход противника может решить партию. А мы не глупы.

— Согласен.

— Я предлагаю тебе следующее — мы перенесемся в мир компьютерных игр и станем его героями. Чтобы оказаться в равных условиях. И пусть победа достанется сильнейшему.

— Не поддавайся на уговоры,

Избранный!

— Подожди, Безликий. По-моему, весьма интересное предложение

— Посуди сам — последняя схватка, которая все расставит на свои места. Ведь ты именно этого хочешь?

— Ничего не говори!

— Почему? Безликий, ведь я пришел в этот мир, чтобы нейтрализовать влияние хаоса, разве не так? Это мой шанс, и его нельзя упускать. Неверие — я принимаю твоё предложение.

— Безумец! — Крик Безликого способен повергнуть в дрожь.

— Поздно, красная тряпка. Избранный сделал свой выбор. Равновесие нарушено. И тебе здесь больше не место. Исчезни.

Красный плащ Безликого подхватывает ветер и швыряет об стену. Когда трепыхающаяся тряпка медленно опускается на Землю, в ней уже никого нет.

Стены зала начинают дрожать и осыпаться. Красный пульсирующий шар в дальнем углу начинает разрастаться и испускать яркий свет. Сияние ослепляет меня, и я зажмуриваю глаза. Порывистый ветер подхватывает мое тело и несет к огненной стене. Жар становится нестерпимым и я начинаю задыхаться. Та-а-ак. И кто же остался в дураках?

Забвение накатывает волнами. Мысли начинают улетучиваться из мозга, как табун степных лошадей. Возникает ощущение легкости и отстраненности. Похоже, что в этом мире я уже надолго не задержусь. И обратно меня сюда уже никто не заманит. Хватит. Бороться ради неизвестно чего, прислушиваясь к полумудрым советам, даже не человека, нет, старого дырявого плаща, мне

надоело. Пропавшие все пропадом...

Перед глазами вертится огненный шар, наподобие того, что находился за спиной Червя. Видение неминуемо приближается, обдавая меня кроваво-красным светом. Но страх ушел, невольно хочется приблизиться к видению, разглядеть его поближе, слиться с ним...

Я в коридоре. Кругом холодные цементные стены. Передо мной четыре кристалла, различной формы и окраски. Сзади еще три. Я один, но создается впечатление, что за мной кто-то пристально следит. Точнее следят. Потому что их несколько. Лица. В кристаллах. Они корчат невероятные гримасы, от которых мурашки по коже бегут. Хотя нет, это не лица, а маски. Ну, комедия. Или трагедия. Куда я вообще попал?

— Ну что ж, избранный, приветствую тебя!

— Неверие?

— А ты как думал? Раз уж согласился на финальную схватку, так добро пожаловать в мир компьютерных игр.

— Мир компьютерных игр? А где ж я до этого был?

— Ты был в игровой вселенной. Но после того, как ты, презрев все советы Безликого, дал согласие на мое предложение, ты сам стал компьютерным героем. Теперь ты утеплил свое бессмертие, и должен жить по законам компьютерной вселенной.

— Минуточку! Я так не играю. Ты ничего не говорило о потере бессмертия!

— Избранный, как ТЫ мог повредить мне, Неверию?

— Так получается я остался в дураках?

— В больших дураках, Избранный.

— Стоп... этого не может быть! Ведь... ведь... ты... Неверие... и я... тебе... не верю...

— Извини Избранный, но сейчас я говорю абсолютно серьезно. Ты попался на мою удочку и не внял советам Безликого. Пришло время расплачиваться. Однако можешь утешаться — мучиться тебе придется не долго. Здесь, в моем мире, ты умрешь быстро и безболезненно. А теперь, извини, у меня есть дела поважнее. Необходимо подготовиться к финальному преобразованию мира игр. А тебя ждет "Четыре Круга Ада". Приятной прогулки...

Изображение перед глазами помутило и пошло рябью. Кристаллы начинают мерцать и сливаются в один большой сталактит. Затем вокруг потемнело. Сильнейший вихрь подхватил меня и понес неведомо куда. Мысли начали путаться и метаться в голове, как стая молодых оленей, заведя волка. Затем все стихло. Но тишина была настороженной, как бывает в грозовую ночь, перед первым раскатом грома.

Медленно, с большим трудом, разлипаются ссохшиеся веки. Яркое солнце режет глаза и печет голову. Жарища невероятная. Как будто я нахожусь в центре земного шара. Или в пустыне. Так как первое предположение отбрасывается напрочь в силу своей абсурдности, остается только второе. Берем его за основу и ищем доказательства. За доказательствами далеко ходить не придется — я встряхиваю тяжелой головой и окончательно прихожу в себя. Оглядываюсь.

Песок. Море песка. Желтое море. Океан, простирающийся до края горизонта во все четыре стороны света. Встаю и методом математического тыка пытаюсь определить, где

Бесплатная лотерея "Навигатора Игрового Мира"

Выиграй звуковую плату
SoundBlaster AWE64, 8Mb!

Отрежь
и
пришли
по адресу:

Москва, 123182,
а/я 2.

здесь север, а где юг. Попытка моя не увенчалась успехом, поэтому иду вперед. От нечего делать размышляю. В мозгу стучит всего один вопрос: "Сколько времени пройдет, прежде чем я упаду и не смогу идти дальше?". И сколько времени я пролежу в этой пустыне, пока не придет блаженный момент вечного забвения?

Взбираюсь на очередную песчаную дюну, и глазам моим открывается картина из серии "Разнообразие флоры и фауны игрового мира". Небольшое животное, размером с кулак, на двух округлых лапках спасается бегством от кучи других животных, приблизительно тех же пропорций. Противники не отличаются особым желанием подкрепиться беглецом, и иногда создается впечатление, что они бегают абсолютно бездумно. Козышка на полукруглых ножках, время от времени, огрызается на преследователей, в результате чего то один, то другой из монстраков переворачивается кверху лапками, и отдает концы. Все вполне вписывается в концепцию происхождения видов.

Все мое созерцательное настроение вмиг улетучивается, когда одна из этих козышек замечает мое присутствие, и вся свора устремляется в мою сторону. Беглец, то есть я, пользуясь выигрышем в расстоянии, пытается скрыться. Ладно, не буду вас мучить, и сразу скажу, что мне это удалось. Даже скажу больше, по пустыне я уже слоняюсь довольно-таки долго. Судя по моим часам, которые я забыл дома, порядка шести часов. А солнце, не то что заходить не думает, оно даже с места не сдвинулось — висит как приклеенное.

...Солнце...

...Солнце...

...Огненный шар...

...Раскаленный... огненный шар....

...Я не знаю... сколько я уже брожу по этой чертовой пустыне. Теоретически — я должен ходить кругами. Практически — похоже, так оно и есть. Вон знакомый бугор, за которым копошились вредные козышки. Теперь там бегают песчаные тарантулы, гоняющие, в свою очередь, какой-то пухленький шарик. Тот, в его очередь, иногда ест самих тарантулов, иногда оказывается в паучьем желудке. Закон Дарвина — выживает сильнейший. Закон компьютерного мира — от перестановки слагаемых смысл не меняется.

Впереди виднеется город. Он то появляется, то исчезает. По всей видимости, мираж. Да и далеко до миража — я свалюсь раньше, чем дойду. Но ватные ноги все-равно продолжают двигаться. Пусть медленно, но мираж приближается. Теперь я могу различить отдаленные очертания городской стены. Ажурные башенки по углам и насыпной вал с навесным мостом — прям какой-то замок средневековый.

Хорошо жить в таком замке. И вообще — хорошо жить. Как жаль, что осознаешь это только тогда, когда находишься на волосок от смерти.

Волосок оборвался. Я споткнулся и рухнул на песок....

Но прежде чем забыться навечно, успел с десяток раз обругать свою глупость. Привычка — вторая натура.

Меня подхватывают чьи-то сильные руки и куда то тащат. В пересохшее горло капает кислое вино. Теперь я лежу не на раскаленном песке, а на мягкой шкуре. Сознание в очередной раз оставляет меня, но теперь я знаю, что останусь жив..

Мы сидим в небольшой хижине, сложенной из грубых, неотесанных камней. Здание построено на века, но почему создается ощущение, что строили его очень быстро, чуть ли не вповалку покидали кучу булыжников, продолбили дверь и окна и решили, что и так сойдет.

Хозяин и его сын расселись у старого камина, в котором медленно догорает собранный в соседнем лесу вереск. На их лицах пляшут отблески язычков пламени. Я смотрю на них и удивляюсь тому, насколько они не похожи друг на друга.

Старший, с угрюмым морщинистым лицом, и выдающимися скулами, напоминает сурового измотанного жизнью и пропитанного ромом, боцмана. Он олицетворяет собой дикую мощь, нечеловеческую силу и храбрость. Младший, на фоне отца, смотрится чуть ли не хилляком. Но чуть скептический взгляд и уверенное обращение с плазмометом, выдают в нем бывалого воина.

— Значит, пришел издалека? — отец, пользуясь правом старшего, затевает разговор.

— Дальше некуда. Едва до города добрался. Думал, превращусь в вяленое мясо, съедят меня и даже спасибо не скажут.

— Да, жарница в городке еще та. А здесь всегда прохладно.

— Хорошее место для дома. Сами выбирали?

— Эта хижина еще моему отцу принадлежала. Построена она на священном месте. Сюда все приходят поклониться местному богу — Игроку. А я, как бы живу ближе всех, значит — бог меня и любит больше всех.

— И что, жители не завидуют?

— Как же! Уж все иссохли от жажды. Только у меня разговор короткий — старик погладил лежа-

Бесплатная лотерея "Навигатора Игрового Мира"

Я, _____

Ф.И.О.

Очень хочу получить приз!

Мой адрес: _____

индекс обязательно, желательно телефон

**Выиграй звуковую плату
SoundBlaster AWE64, 8Mb!**

Розыгрыш состоится в июльском номере, где и будет напечатано имя победителя. Редакция не несет никакой ответственности за работу почтовой службы.



**Отрежь
и
пришли**
по адресу:

Москва, 123182,
а/я 2.

щую на коленях двустволку. Как залеплю из ствола, так все сразу и ложатся. Иначе с ними нельзя — если я их не убью, они мне пулю в спину всадят. Но пока бог милывал.

— Неужто нельзя построить хижину рядом с вашей и не ссорится?

— Хе. Почему ж нельзя. Строить не запрещается. Только вот строители, как правило, отправляются на тот свет через полчаса от начала постройки. Ты ведь пойми, милоч, я не со зла. Просто места здесь такие. Либо ты царь горы — либо никто. Среднего не дано. Наш бог, он в этом отношении привередливый.

— А чей это мундир на гвоздике висит?

— Этот? Да моего отца. Он прежде, чем здесь поселиться, немчурой вдоволь повывил. В американских войсках шпионом служил. Когда напивался, рассказывал даже, что в секретном бункере Гитлера побывал и самого фюрера грохнул. Но я ему не верил — чего только человеку в голову с перепою не взбредет.

— А сами то вы откуда будете?

— Я? Здесь родился — здесь и вырос. Ну, как водится, школу к седьмому классу забросил напроц. Отец, помнится, меня тогда крепко выпорол. А на следующий день отвел на поезд и отправил в военную академию — уму разуму учиться. После академии, попал я по распределению в космический десант. Самые памятные годы моей жизни — бабы, пиво и хорошие друзья. Но страсть моя к спиртным напиткам до добра не довела. Вышел я как-то раз с похмелья на строевую подготовку, а там сержантик штабной, крыса бумажная, солдатиков по кругу гоняет. Ну и дружки мои, Шурик с Витькой там бегают. Втроем ведь, предыдущим вечером, и упились до скотского состояния. Пристроился я к колонне, и бегаем, значит, по кругу, на сержантика кося налитыми глазами. Но тут Витька, возьми да и споткнись. И задел при падении этого вояку. Ну сержантик глазенки-то повыпучил и давай на Витьку наезжать. А тот стоит и ухмыляется. У сержанта из ушей аж пар пошел. Размахнулся он, да как хлобистнет пятерней Витьке по лицу. Подобного Виктор никогда не спускал, вот он и выехал ему в ответ прямой. Гад кубарем покотился и — шмяк на спину и лежит. Чуть отдышался и, вдруг, пушку плазменную выхватил и на курок нажал... И не стало Витьки. Хороший мужик был, и такая меня обида проняла. Подошел к сержантику, схватил его за грудки и правый хук ему под дых. А он слабак оказался — копыта отбросил.

Понятное дело — в части переполох — меня в карцер на трое су-

ток, и ну придумывать, как выкручиваться из положения. Но начальник части, седой такой майор, хорошим мужиком оказался, понял, что не сознательно я, а в порыве гнева. Пожалел он меня. Вместо электрического стула выслали меня с Земли, и возвращаться запретили.

— Но отец им всем показал! — встрял в разговор юноша. — Ему за спасение Земли все человечество обязано.

— А ты не перебивай, когда старшие говорят! — сказал отец, отнесясь сыну крепкую оплеуху. — Ну ладно, ладно не кисни, ты у меня тоже молодчина. Боевой парнишка растет!

— И что, проявил он себя на боевом поприще?

— А то! Как-то раз, заявился к нам молодчик из города. В черных очках, с короткими светлыми волосами — ну вылитый фрэер! Пальцы растопырил, и начал права качать, что, де, его Игрок больше любят. Ну я, как водится вывел его на задний дворик, взял в руки двустволку и предложил сразиться. Победитель получал право на владение хижинной. Парень он, оказался не из трусливых, и вызов мой принял с честью. Начали мы по двору носиться, и друг по другу стрелять. Интересная схватка была. Ну порезвился я немножко, и решил, что пора его приканчивать. Иду на сближение и делаю выстрел в упор. И промахиваюсь! Что такое — повторяю маневр, и опять мимо. Оказывается, эта сволочь вприсядку передо мной пляшет. Приседает. Я этим от роду не занимался. Вот так мы с ним и воевали с полдня — я весь кровью истек, а ему хоть бы хны. Ну думаю, смерть моя пришла — ан нет сынок увидел, что батьке худо, вытащил из погреба гранатомет, и саданул в окно. Вот и нет блондинчика.

Звук разбитого стекла заставил меня вздрогнуть. Я повернулся к окну, и увидел маленькую аккуратную дырочку. Когда я повернулся обратно, то "боцман" сидел с аккуратной дыркой во лбу.

"Ложись!", — орет мне юноша, и мы дружно падаем на пол. И как раз вовремя. В спинке стула, на котором до этого сидел мой собеседник, появляется маленькая дырочка, из нее струйкой вьется дым. "Еще один решил завладеть хижинной любимца богов", — сквозь зубы шепчет товарищ по несчастью. "Ты выбирайся через дверь — тебя не тронут, им нужен только я". Я открываю дверь и покидаю гостеприимный дом. Бросив через плечо взгляд назад, вижу как паренек достает из погреба гранатомет. Сейчас будет схватка.

Удар. Перед глазами вновь тем-

нота. И что же мне так не везет — сначала чуть в пустыне не сгорел, затем по башке дали.

Я снова во вселенной семи порталов. В десяти метрах от меня лежит мертвый червь. Вдали мерцает красное марево. Теперь я знаю что, вернее, кто это. Это монстр. Монстр, которого мы сами породили фантазиями и мечтаниями. Монстр, разросшийся за ничтожно малый срок из нескольких строк кода в целую вселенную. Это мир. Мир наших желаний. Все, чего мы не можем достичь в обычной вселенной, воплощено здесь. В трехкратном размере. Этот монстр — мир компьютерных игр. Теперь он мой враг.

— Избранный, теперь ты понял, что не в твоих силах изменить что-либо?

— Неверие, мне трудно это признать, но в данный момент, ты олицетворяешь горькую правду.

— Безликий рассказал тебе все. Он дал тебе цель. И сообщил, как ее достичь. Он научил тебя бороться с моими миражами и помогал тебе на трудном пути. Он забыл только одну вещь. Он забыл сказать, зачем тебе все это надо. А ты забыл это у него спросить.

— И вновь ты оказалось право, Неверие.

— Еще не поздно повернуть назад, Избранный. С моей подачи ты потерял свое обличье в реальном мире, но в моих силах тебе его вернуть. Я пойду тебе навстречу. Ты оставишь игровой мир, забудешь о нем, как о страшном сне, и проживешь отпущенные тебе годы там, в истинном мире.

— Ты предлагаешь мне все бросить и вернуться домой?

— Бросить что? Это не твой мир, это твоя фантазия, картонный домик твоих мечтаний, который вот-вот рухнет. Опомнись! Ты уже потерял свое бессмертие, а умереть в компьютерном мире гораздо проще, нежели в реальном.

— ...

— Зачем тебе все это?! Или ты полный идиот, который готов пожертвовать своей жизнью ради бессмысленной идеи старой грязной тряпки?

— ...

— Ведь ты ничего не теряешь. Все останется так, как было. Это твой последний шанс!

— ... Хорошо... Я... согласен.

— Ты в очередной раз доказал, что человечеству не чужд здравый смысл. Я открою дверь седьмого портала. За ней тебя ждет реальность. Твой дом.

Разворот на месте. До двери двенадцать шагов.

«Это не твой мир». Действитель-

но, это не мой мир. Хотя он мне так нравился. Ведь еще ребенком я про-сигивал за компьютером, играя в допотопные игры на CGA'шном мониторе и мечтал. Мечтал, что когда-нибудь смогу перенестись в волшебный мир по ту сторону экрана.

До двери семь шагов. В зале безраздельно властвует тишина.

«Неужели ты можешь сражаться бесцельно?». Пора лечиться. Какого черта я выбрался неизвестно куда и стал драться под громкие слова о «Спасении компьютерного мира»? Спасать от кого? Если только от самого себя. Да, человеке, ты проявляешь чудеса здравомыслия.

Пять шагов. Из под порога выбивается солнечный свет. Настоящий солнечный свет.

«Ты готов пожертвовать своей

жизнью?». Действительно. Неужели все это мне дороже, чем моя единственная жизнь. Хотя... Как же я смогу жить без всего этого. Компьютер настолько прочно вошел в мое окружение, что порой, его не замечаешь. Но, если остаешься на неделю без игр, то на стенку готов лезть. Смогу ли я прожить без всего этого? Смогу ли?

Маленькая фигурка подошла к массивным бронзовым воротам и взялась за ручку.

«Это твоя фантазия, карточный домик твоих мечтаний, который вот-вот рухнет». Да, все в этом мире тленно. Даже мечты человеческие. Мои мечты. Мой маленький мирок. Самое дорогое, что у меня есть. Стоп... Самое дорогое?! СТОП! Ведь если исчезнет компьютерный мир, то где же будут воплощаться наши

мечты и задумки? Ведь не в реальности же. Значит сейчас я борюсь за мысленный мир всего человечества. И жизнь мне дороже, чем все это?!

Дверь так и не открылась. Она осталась закрытой. Она будет закрыта на протяжении вечности. За дверью идет сражение. Вечное. Сражение между силами тьмы и света, добра и зла. Там столкнулись наука и магия, и пусть на нашей стороне всего лишь один смертный человек, завалить которого сможет любой мало-мальски сильный обитатель компьютерного мира. Но он борется. Борется за то, чтобы нашим мечтам и желаниям осталось место под солнцем. И в этом его сила...

Квесты "Откровение"

Квест №1

В седьмом портале Игрок выдерживает финальную битву с Червем, в которой используется магия. Достаточно простой вопрос — назовите игру, из которой была взята эта сцена, а также дайте название используемого заклинания. Также перечислите как можно больше элементов, взятых из вселенной данной игры.

Стоимость: 40 кредитов

Квест №2

Перед тем, как отправиться в путешествие по миру компьютерных игр, игрок попадает в некое помещение, где происходит разговор с невестом. Вам требуется назвать игру, из которой взят данный элемент, а также рассказать что есть кристаллы, и как их разрушить. Само собой, более подробный ответ имеет больше шансов на выигрыш, нежели просто название игры :-).

Стоимость: 45 кредитов

Квест №3

После перемещения в компьютерный мир, игрок оказывается в центре бескрайне пустыне. Странствуя по пескам он видит сценки из нескольких различных игр. Попытайтесь перечислить эти игры, а также укажите, к какому жанру принадлежит большинство из них.

Стоимость: 40 кредитов

Квест №4

После того, как игрок теряет сознание в пустыне, его спасают обитатели каменной хижины. Расскажите, кто живет в этом доме, назовите имя их родоначальника а также укажите имена их возможных соперников.

Стоимость: 50 кредитов

Влияние ответов на развитие Игры

Все и ничего. Ваши ответы влияют только на количество заработан-

ных вами кредитов, и ни на что более. Игра окончена — время подводить итоги. А это произойдет в сентябрьском номере. После чего смело можете звонить в редакцию и требовать свои честно заработанные призы. Одна единственная поправка. Скорее всего ассортимент игр в магазинах фирм, предоставляющих призы несколько изменился. Более точный список будет опубликован в том же номере. Удачи.

Вы можете выслать готовый ответ по одному или нескольким квестам на любой из наших адресов:

E-mail: navigat@aha.ru

Почта: Москва, 123182, а/я 2

Помимо послания, содержащего ответ (ответы), вы должны указать ваши имя-фамилию-отчество и координаты, по которым с вами можно связаться. Если можете привести свой телефон, в том числе и иногородний, — то это здорово.

Призы по игре

Никита

Паркан: Imperial Chronicles.....100 кредитов

IC и Snowball Interactive

Pike: Операция Громовержец (обновленная версия)85 кредитов

ДОКА

1. "Международный чемпионат ралли".....100 кредитов
2. "Противостояние".....95 кредитов
3. "Сказки на бересте".....60 кредитов
4. "Гитарные хиты".....60 кредитов
5. "Русская рыбалка".....50 кредитов
6. "Киево и потерянная ночь".....50 кредитов
7. "На сопках Маньчжурии".....50 кредитов
8. "Третий Рим: Борьба за престол".....50 кредитов



КОМИНФО

1. "Последний герой. Виктор Цой и группа "Кино"65 кредитов
2. "Владимир Высоцкий. 60-е годы"65 кредитов
3. "Алиса. Быль да Сказки" (2 CD)65 кредитов
4. "Энциклопедия классической музыки"65 кредитов
5. "Киномания 97"50 кредитов
6. "Nautilus Potpilius. Погружение"50 кредитов
7. "Художественная энциклопедия классического зарубежного искусства"50 кредитов
8. "Династия Романовых. Три века российской истории"50 кредитов

ILM

(The Internet Service Provider)

Разыгрывается доступ в Интернет через ILM

- | | |
|----------------|--------------|
| 80 часов | 140 кредитов |
| 40 часов | 75 кредитов |
| 20 часов | 40 кредитов |
| 10 часов | 20 кредитов |

Multimedia Service

1. Джойстик Gravis PC GamePad Pro115 кредитов
2. Джойстик Gravis BlackHawk115 кредитов
3. Джойстик Logitech Wingman Extreme145 кредитов
4. Джойстик Gravis Firebird 2180 кредитов
5. Звуковая карта Gravis UltraSound Plug'n'Play250 кредитов
6. Звуковая карта Turtle Beach Tropez Plus (TBS-2001)350 кредитов
7. MIDI клавиатура FATAR StudioLogic 161495 кредитов
8. Устройство для записи компакт-дисков Philips CDD2600560 кредитов
- Любая игра (box) из ассортимента175 кредитов

ElectroTECH Multimedia

1. Age of Sail150 кредитов
 2. Comanche 3.0150 кредитов
 3. Diablo150 кредитов
 4. Heroes of M&M 2: The Price of Loyalty150 кредитов
 5. Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh150 кредитов
 6. Privateer II: The Darkening150 кредитов
 7. The Settlers II: Veni, Vidi, Vici150 кредитов
 8. Theme Hospital150 кредитов
 9. X-Wing vs. TIE Fighter150 кредитов
 10. Megaspak150 кредитов
- (Terra Nova, Fantasy General, Actua Soccer, Comanche, Chaos Overlords, Magic Carpet 2)150 кредитов

А также

1. Мультимедийная энциклопедия "Тайны 800 игр" (Акелла)15 кредитов
2. Подписка на "Навигатор игрового мира", 6 месяцев50 кредитов

СуперПриз

Мультимедийный Компьютер,

предоставляемый фирмой Multimedia Service.

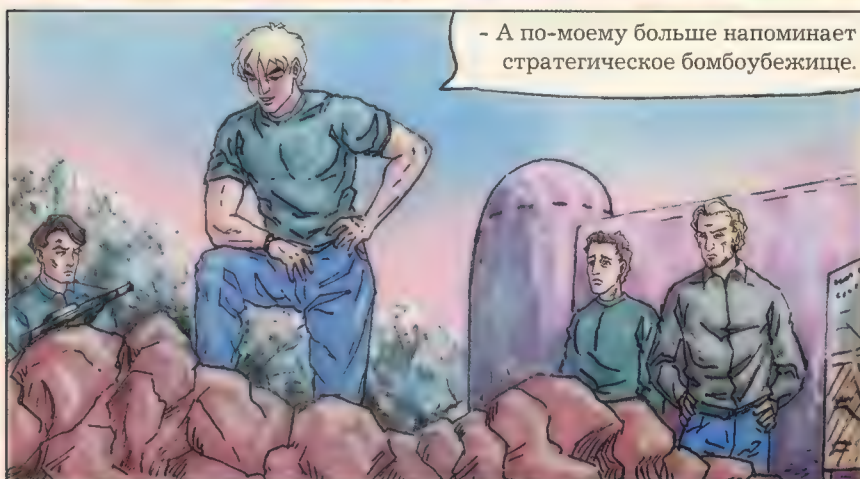
СуперПриз получает тот из участвующих в Игре, кто набирает больше всего кредитов по итогам всех пяти номеров.

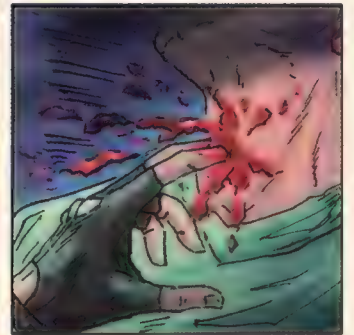
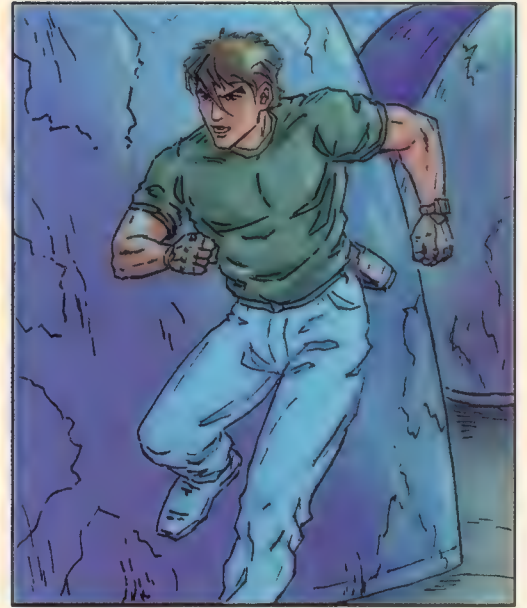
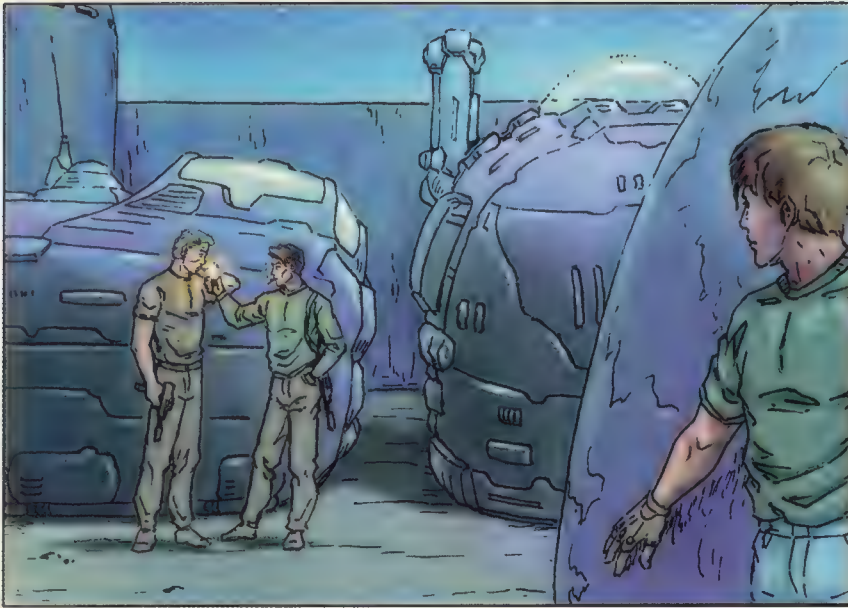


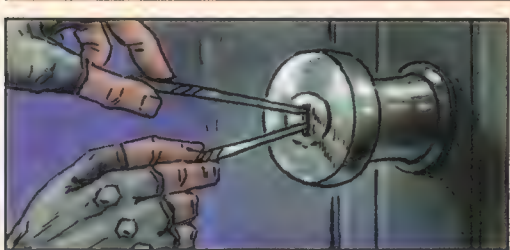
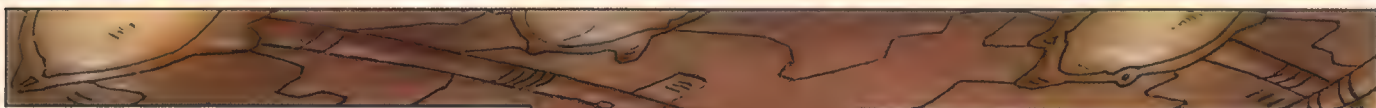
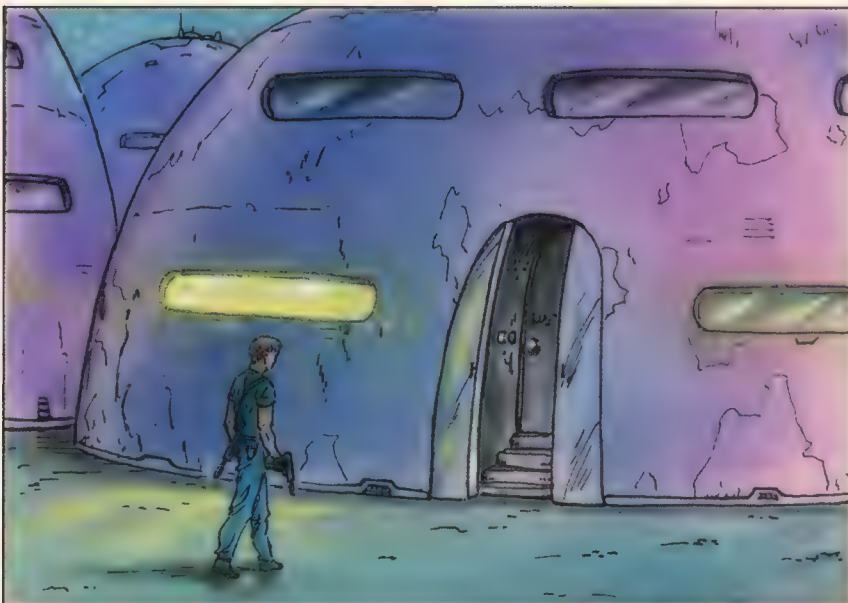


продолжение

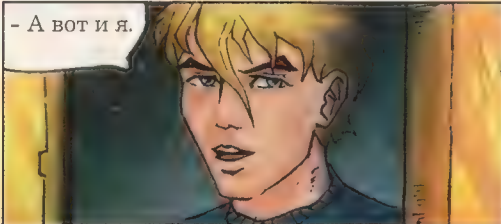
© Александр ЕРЕМИН







- А вот и я.



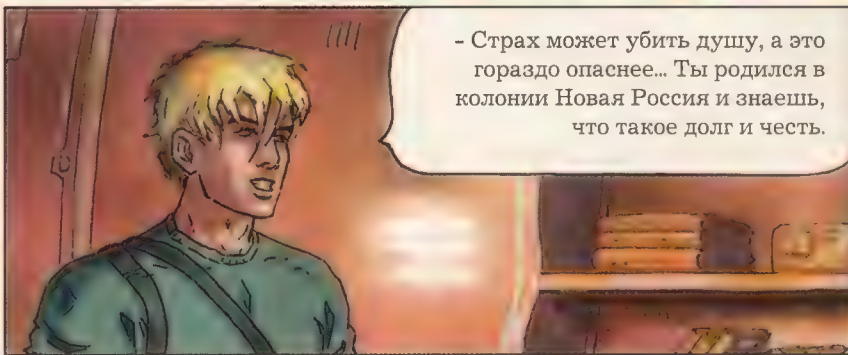
- Я знаю, что ты пытался уговорить свою невесту улететь с планеты. Меня интересует, какова была истинная причина.



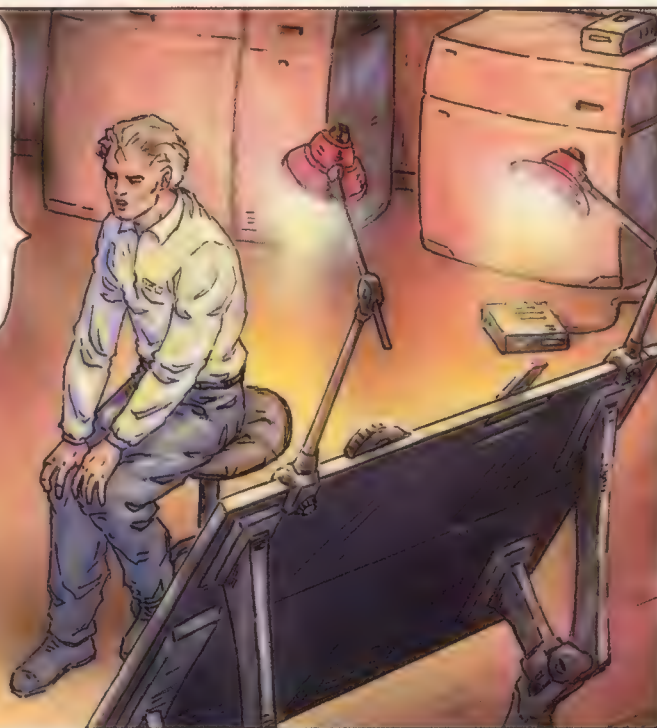
- А если я откажусь отвечать? Вы понимаете, что здесь происходит? Это означает подписать себе смертный приговор.



- Страх может убить душу, а это гораздо опаснее... Ты родился в колонии Новая Россия и знаешь, что такое долг и честь.



- Чтож Макс, это непотопляемый аргумент. Около года назад несколько случаев болезни прошли незамеченными. Но я уже подозревал, что колонистам грозит беда. Концерн Вардон, не желая дожидаться, пока перейдет в его владения предложил мне сделать полное описание залежей кристаллического этердия. А Концерн может получить право на планету, лишь при условии, что колонисты не выживут.



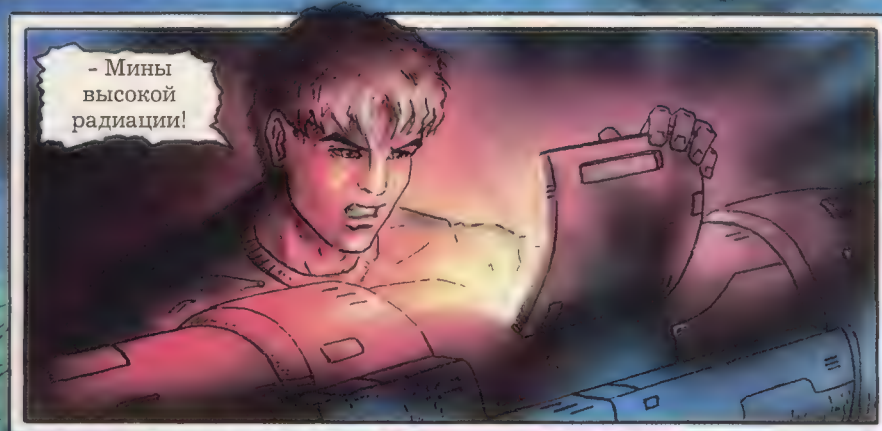
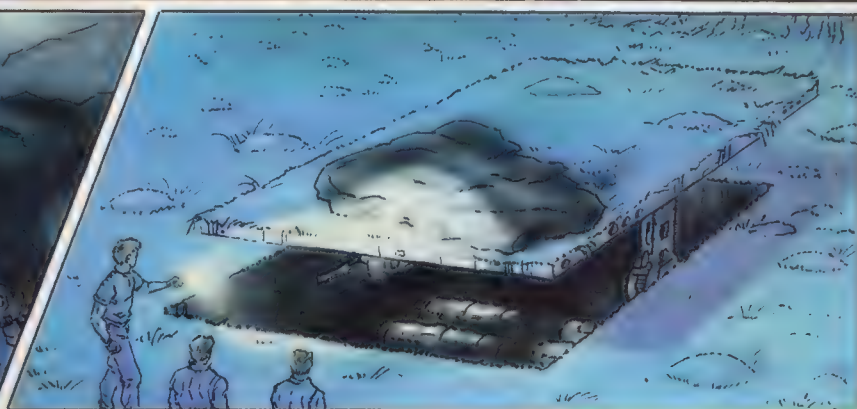
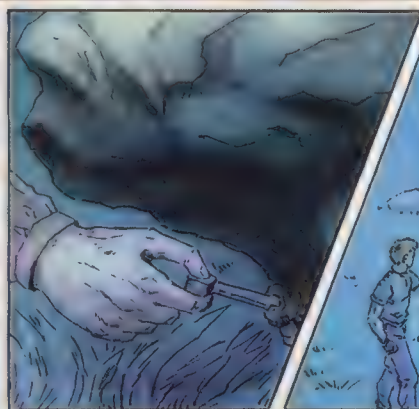
- Я понимаю, что Концерн должен попытаться выгнать поселенцев, чтобы Колониальная служба признала планету непригодной для жизни.



- Это очевидно... Я не знаю, Концерн создал болезнь или нет. Но без сомнения он готовится к какой-то операции.





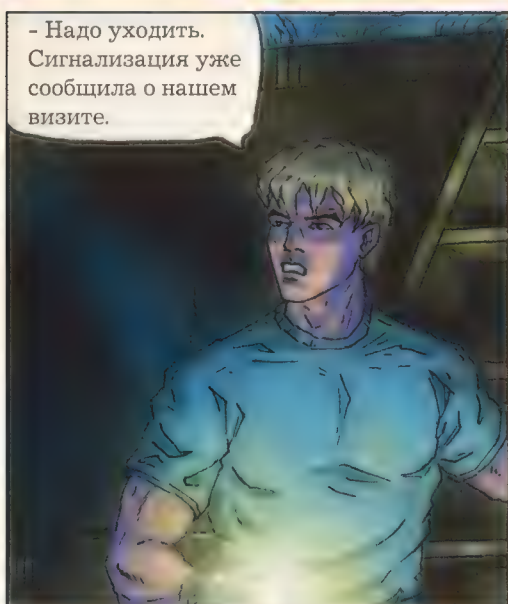


- Мины
высокой
радиации!



- Как?!
Зачем?

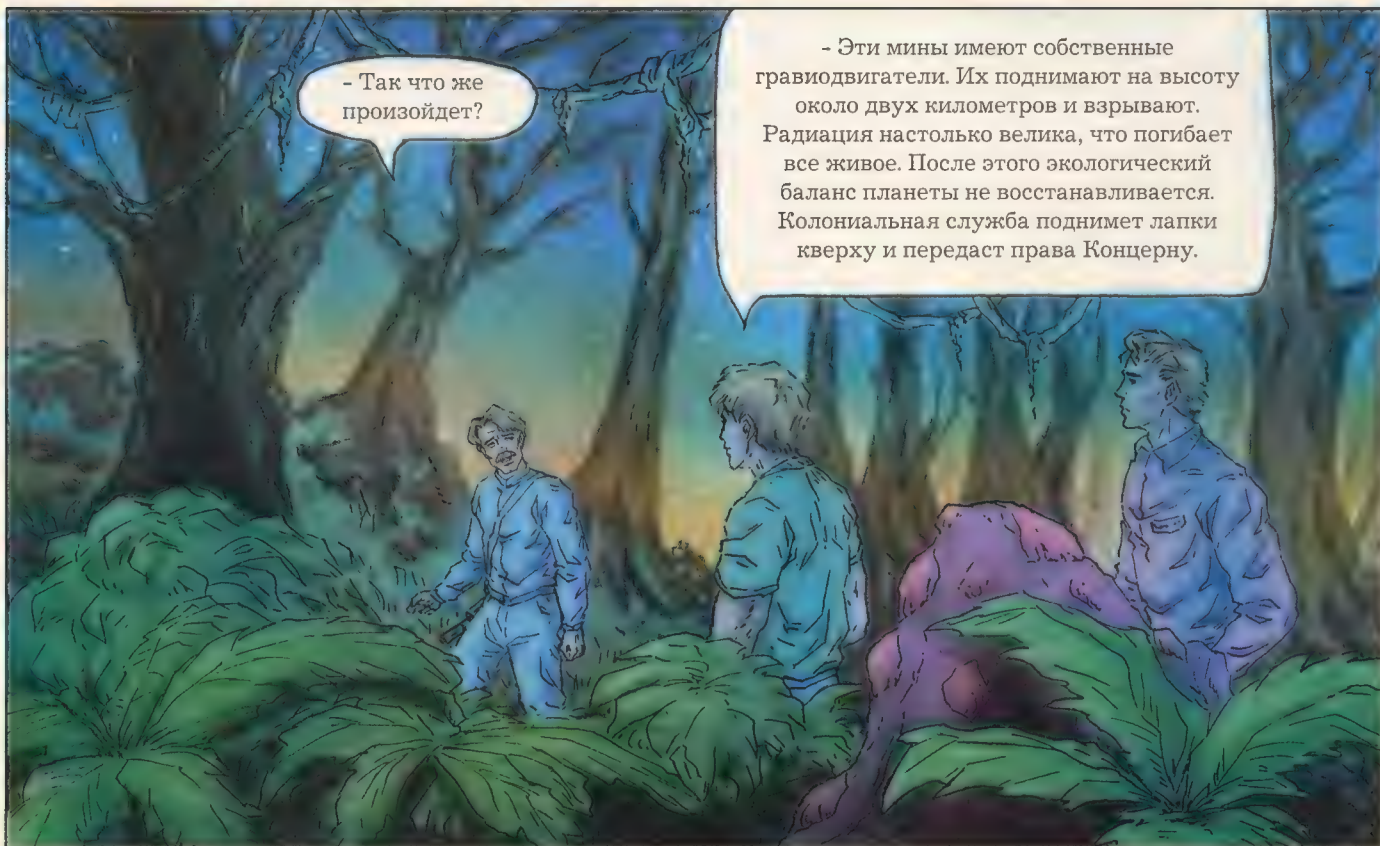
- Они ведь запрещены
конвенцией.



- Надо уходить.
Сигнализация уже
сообщила о нашем
визите.

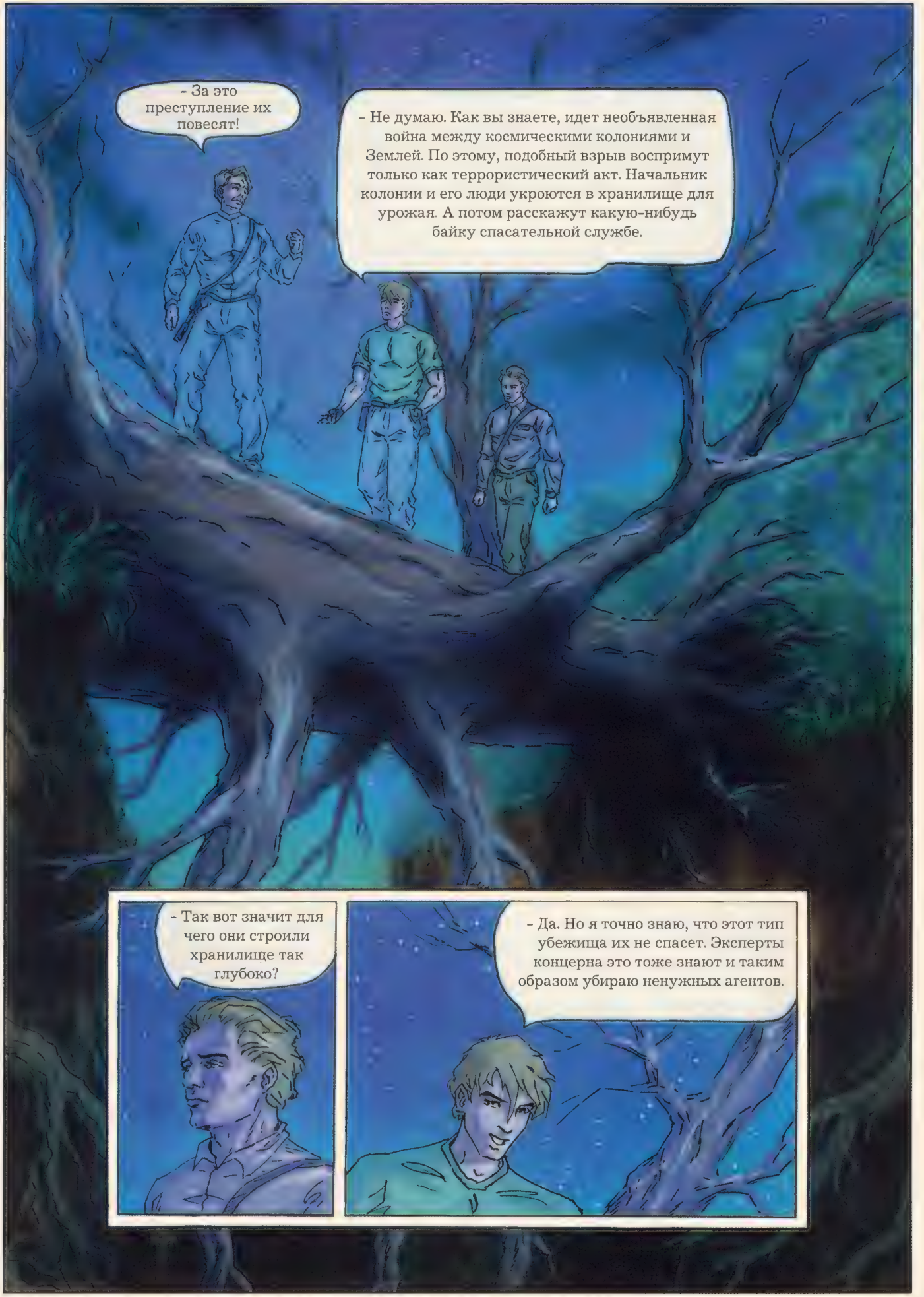


- Я понял, как Концерн
собирается завладеть
планетой. Вонючие
харлы! Я до них когда-
нибудь доберусь.



- Так что же
произойдет?

- Эти мины имеют собственные
гравидвигатели. Их поднимают на высоту
около двух километров и взрывают.
Радияция настолько велика, что погибает
все живое. После этого экологический
баланс планеты не восстанавливается.
Колониальная служба поднимет лапки
кверху и передаст права Концерну.



- За это преступление их повесят!

- Не думаю. Как вы знаете, идет необъявленная война между космическими колониями и Землей. По этому, подобный взрыв воспримут только как террористический акт. Начальник колонии и его люди укроются в хранилище для урожая. А потом расскажут какую-нибудь байку спасательной службе.

- Так вот значит для чего они строили хранилище так глубоко?

- Да. Но я точно знаю, что этот тип убежища их не спасет. Эксперты концерна это тоже знают и таким образом убираю ненужных агентов.

Unreal

DEATHMATCH

— Итак, господа... Я понимаю, что вы не рады меня видеть, да и я сам, честно говоря, не в восторге от ваших морд, но дело того требует. Рассказываю в общих чертах, в чем состоит проблема. Во-первых, вот от этого блондинчика в первом ряду воюет одеколоном... да нет, расслабься, все в спецподразделении служили, шучу я... А во-вторых, как выяснилось, не все заключенные с моего корабля погибли. Достаточно большое количество этих полудурков сбегло в леса, и те из них, которых не пожрали местные жители, сумели-таки, в конце концов, добраться до одной из баз Skaarj'ей. И ладно, если бы на ней кто-то жил — их тогда шлепнули бы, и дело с концом; так нет, на этой базе незадолго до этого побывал я, после чего, понятное дело, населения там не осталось.

Если говорить прямо, то сейчас там сидит неопределенное количество головорезов, вооруженных неизвестным количеством оружия, и ждут нас. Разумеется, мы могли бы скинуть туда пару вакуумных бомб, после чего там будет аккуратный такой кратер, засадить местность лесом, и всяким разным там Обществам по охране пуделей и снусмуриков говорить, что так оно и было. Так ведь нет... Господа, обернитесь и посмотрите направо. Видите, там что-то престарелое размахивает зеленой половой тряпкой? Вот, это представительница этого Общества и есть. Что, что она там кричит? Нет, бабушка, для начала, меня зовут не 666, а 06, и не зек я больше, вон амнистия на стене висит... Да сама ты дура, вот пристала, пивка недоошенная! Никто не будет туда бомбы бросать, потому как местные жители не дадут.

— А нельзя ли, спросил какой-то юноша, неопытный, судя по гранатомету, который свисал у него с плеча и это самое плечо нещадно натирал, — нельзя ли их эвакуировать?

— Родной мой, ты пытался когда-нибудь сдвинуть Нали с места? Они как начнут медитировать, так их надо или мочить беспощадно, что является наилучшим вариантом, или обходить. Да, кстати, последнее предложение можно в записи совещания удалить, а то меня в детские сады пускать перестанут.

Ну ладно, ближе к делу. Сумасшедших, то есть отважных добровольцев, готовых отправиться на эту базу, дабы выкурить оттуда публику, оказалось намного меньше, чем предполагало наше оптимистичное командование, поэтому очень велик шанс, что сражаться придется в одиночку.

Я понимаю, что это неприятно, но, в конце-концов, такова жизнь. Вывод из этого вы должны сделать следующий: неважно, какой ценой, но в перестрелке с противником дать дубу, вернее, дуба, должен противник.

Ладно, времени у нас мало, скоро привезут полковника, а я не горю желанием с ним встречаться. Он какой-то нервный стал в последнее время. Может, ему жениться пора? Помню я как-то раз с одной баб... эх, опять меня занесло.

Врагов надо беспощадно убивать. Вопрос: чем их убивать? Ответ: всем, что подворачивается под руку или ногу.

Чтобы сохранить хоть какой-то элемент неожиданности, на базе вы должны будете пользоваться тем же оружием, что и беглецы, а они с вероятностью, близкой к 100%, употребляют будут те штучки, которые разбросаны по окрестностям.

В десант с собой вам дадут только Dispersion Pistol — энепретический разрядник, единственный образец ихней технологии, который мне удалось захватить с собой с этой планетки, да и то случайно — за подтяжки рукояткой зацепился. На первый взгляд этот разрядник — оскорбление для эстетического чувства любого здравомыслящего чело-

века, но на самом деле это не далеко не так. Что, блин, заерзали? Представили себе, как скучно будет сидеть здесь и слушать в течение нескольких часов, кого надо стрелять и как надо стрелять?

Вообще говоря, правильно представили. Но у командования другое мнение, и теперь я, как законопослушный гражданин, должен его (командование) слушаться очень внимательно.

Помните, лет четыреста назад у нас на границах была какая-то заварушка на планете Строгос? Там, где сейчас курорт? Так вот, был там один товарищ... Гоблином звали... А НУ, ВСТАТЬ, САЛАГИ, КОГДА ПРОИЗНОСЯТ ЭТО, СВЯТОЕ ДЛЯ КАЖДОГО ВОИНА, ИМЯ!

Этот Гоблин придумал гениальную вещь: имитацию реальных боевых ситуаций на тренажере. Технология тогда не была еще столь совершенна, как нынче, но, тем не менее, приблизительно могла симитировать бой. Именно благодаря Quake'у и Quake'у 2 теперь у нас боееспособная армия, и не повторяется такого позора, как, например, во время операции Black Stone или 7 Corridor. Еще раз спасибо Гоблину, ребята! У меня в камере, например, его портрет с 12 лет висел.

Сейчас у нас есть тренажер следующего поколения, сделанный по мотивам моих злоключений на Грифоне. Поколение-то следующее, но советы Гоблина — бессмертны! Приступаем.

На тренажере вы можете выбрать себе модель — фигуру, в виде которой вас будут видеть остальные практиканты. Можно быть мужиком, девичьей субтильного телосложения или страшным монстром. Монстра с негодованием отвергаем сразу — он большой, вследствие чего попасть в него — как не фиг делать. Мужик не столь массивен, но тоже не самый лучший вариант.

Вот девушка — это да, это выбор профессионала. Маленькая, юркая, быстро бегает... Единственный недостаток — голос у нее высокий и слышен издали, поэтому если взвизгнули, то будьте готовы к приему гостей.







в спину тусу, то он, как правило, позорно падает вниз и теряет остаток своей жалкой жизни, разбившись о землю. Теперь можно подобрать винтовку и залезть на его место.

На некоторых картах попадают дополнительные примочки для Dispersion Pistol, общим числом до 4. После 4 апгрейдов жалобный пистолетик превращается в мощнейшее оружие, способное за один выстрел уничтожить не успевшего разжиться броней врага. Внешне усовершенствование разрядника выражается в том, что он обрастает разными трубочками и палочками, также меняется цвет энергетического заряда. Такой усовершенствованный Dispersion Pistol хорошо иметь при себе на всякий случай: вдруг (не дай Бог, конечно) патроны для остального оружия кончатся, или рукопашная против человека с ракетницей начнется... Маленькая хитрость: если стрелять в альтернативном режиме, то скорострельность оказывается немногим меньше, чем в основном, но мощность заряда возрастает ровно в два раза! Очень странное явление, но это факт, который надо знать, и уметь это знание применять в бою.

Automag — пистолет. Стреляет пулями. Оружие исключительно для ближнего боя. Создатели тренажера явно осознавали вопиющую бесполезность этого механизма, поэтому на многих картах его найти не просто сложно, а очень сложно. Однако в рукопашной схватке и это недоразумение способно принести своему хозяину лишний фраг. В альтернативном режиме Automag начинает очень быстро стрелять, и если, не промахиваясь, всадить в оппонента целую обойму, то оппонент и умереть может. Нельзя забывать, что периодически в пистолете прихо-

дится менять обойму, что занимает около секунды. Поэтому, если в обойме осталось меньше чем 3–4 патрона, имеет смысл расстрелять их до начала боя. Также к недостаткам этого оружия относится и его исключительная шумность в процессе стрельбы.

Stinger — подобие пулемета. В качестве патронов использует синие кристаллы. Довольно удобная штука. Только шумная очень, а так — стреляет быстро и обладает неплохой поражающей способностью. Из него хорошо стрелять в спину убегающему врагу, а если противник совершает хаотичные телодвижения в надежде спастись от подобной напасти, то всегда выручит альтернативный режим ведения огня, в котором Stinger стреляет не очередями, а пучком кристаллов, которые летят по расширяющемуся конусу, что избавляет от необходимости тщательно прицеливаться. Идеален для ведения огня из-под воды: на воздухе Stinger слышно хорошо, а вот когда сидишь под водой, то почти невозможно определить, откуда эти синие штучки прилетают.

ASMD — аналог quake'овского Railgan'a. Стреляет плазменным зарядом, который разгоняет до невероятной скорости магнитное поле. Из-за ионизации воздуха после заряда остается синий след. Использовать данное приспособление надо либо на очень больших дистанциях по неподвижным мишеням, либо на очень маленьких дистанциях по все равно каким мишеням, либо в узких коридорах, когда противник сломя голову мчится на вас или столь же быстро от вас убегает. ASMD — второе по используемости оружие кампера — фантастическая дальность делает данное приспособление почти столь же незаменимым как

снайперская винтовка, за одним исключением: отсутствие оптического прицела делает невозможной прицельную стрельбу на очень больших расстояниях. В альтернативном режиме стреляет плазменным зарядом повышенной мощности, который, к сожалению, очень медленно летает. Но, тем не менее, он очень удобен для добивания помятых кемперов, которые, успокоившись, замирают в ожидании очередной жертвы. ASMD практически бесшумен, так как в процессе разгона заряда не происходит взрыва, соответственно, достаточно сложно определить место, откуда стреляли.

Eightball — ракетница-гранатница. Гранаты, в зависимости от режима стрельбы, или летят сами "до упора", или, подчиняясь законам физики, описывают красивую дугу в воздухе. В первом случае детонация происходит при соприкосновении с любой поверхностью, во втором — только при попадании во что-нибудь живое. Если все вокруг уже умерли, то граната взрывается самостоятельно через несколько секунд после выстрела. Если мишень несколько секунд находится рядом с крестиком прицела на экране, то прицел превращается в красный кружок. Это означает, что ракета "запомнила" цель (только в основном режиме стрельбы), и если бедная мишень отойдет в сторону, то ракета все равно догонит и еще добавит.

Самое универсальное оружие. При относительно небольшой поражающей силе, ракеты можно использовать практически в любых ситуациях. Особого внимания заслуживает возможность стрельбы порциями по шесть ракет или гранат одновременно. Куча ракет разлетаются веером, поэтому на больших расстояниях стрелять нужно исключительно одиночными зарядами. При подготовке к выстрелу ракетница издает характерные щелкающие звуки, по которым очень легко определяется местоположение владельца. Если вам удалось подкрасться сзади к противнику, который по каким-либо причинам зазевался и не просек вашего приближения, начинать его уничтожение с выстрела из ракеты глупо и опасно, потому как даже если у него нет брони, с первого выстрела его шлепнуть не удастся, а потом начнутся разные проблемы: бегать будет, стрелять... Специфика использования данного вида вооружения в основном режиме заключается и в том, что надо или стрелять, будучи заранее уверенным, что оппоненту некуда отойти, или бить не во врага, который стрейфится и отпрыгивает в стороны умеет, а в стены и пол рядом с ним.

А чтобы спастись от ракеты, которая “самонавелась” на вас, любимого, надо не убегать, как кролик, а делать несколько шагов в сторону (уходить с линии поражения) и быстро бежать навстречу ракете. Ракету клинит, и она падает не в ваше туловище, а куда-нибудь еще.

С гранатами вообще отдельная история. Если приближение ракеты легко определяется по характерному шипению и свисту, даже если из-за расстояния не были слышны щелчки Eightball'a, то граната летит абсолютно бесшумно. Правда, слышны удары о землю, но это дело поправимое.

Гранаты отскакивают от твердых поверхностей. Этим надо пользоваться, когда, например, за вами мчится какой-нибудь лох. Они все обычно такие озабоченные, как коты в овощехранилище. Что происходит вокруг, не смотрят, видят только спину убегающей, как им кажется, жертвы. На бегу переключаемся на ракетницу, разворачиваемся лицом к оптимисту, набираем сколько получится гранат и кидаем их так, чтобы они отскочили от пола перед самым его лицом. Это делается для того, чтобы избежать разлета гранат по окрестностям. Также очень хорошо кидать пучок гранат через стену или рикошетом от потолка на повороте. Почему, спросите, от потолка? Нет, от стены тоже можно, да только отскокившие от потолка гранаты равномерно покрывают всю площадь коридора непосредственно за разворотом, а “от стенки” гранаты падают хаотично.

Под водой, куда часто перемещаются сражения, ракеты летят еще медленнее, чем на воздухе, и это надо учитывать. Вода неплохо глушит звуки выстрелов из гранатомета и щелчки набора зарядов, поэтому из-под воды довольно легко охотиться на пробегающих мимо, не раскрывая при этом своего истинного месторасположения.

Flakcannon — непонятно что. Патроны — упаковки взрывчатки, смешанной с железными обломками. В обычном режиме стреляет пучком обломков (до десяти), которые рикошетят от твердых поверхностей, в альтернативном — выплевывает всю упаковку, которая взрывается при встрече с препятствием, распространяя вокруг себя облако железных осметков.

Главное достоинство Flakcannon — это бесшумность, которая в сочетании с приличной скорострельностью делает его идеальным оружием для партизанской войны. Используя Flakcannon, нужно все время помнить, что обломки отскакивают от твердых поверхностей, и могут поранить и самого

стрелка. Длительное время перезарядки Flakcannon — несомненно, недостаток, но если научиться бодро передвигаться, то это не страшно. Flakcannon хорошо использовать в качестве кемперского оружия в тех местах, где пространства небольшие, и наведение на цель с помощью оптического прицела превращается в одно большое расстройство. А в случае с Flakcannon даже целиться особо не надо: просто пальнул приблизительно в том направлении, где кто-то пробегал, и хоть часть осколков, но попадет в беднягу. Особенно приятно стрелять из-под воды — но о правильном использовании жидкостей мы поговорим позднее.

Альтернативный режим стрельбы гораздо менее удобен и не столь часто используется. Единственное применение, которое можно найти этому свертку с гвоздями, — кинуть его сзади в какого-нибудь кемпера, который сидит и от волнения ничего вокруг себя не видит; если запустить взрывпакет с приличного расстояния, то звука выстрела жертва не услышит.

Переходим к партизанским разновидностям оружия.

Razorjack — дискомет. Стреляет стальными звездочками, которые рикошетят по-страшному. Несмотря на практически полную бесшумность при выстреле, приближение звездочки с легкостью определяется по характерному свисту, который она издает во время полета.

Звездочки рикошетят, и этим надо постоянно пользоваться, не забывая, что неудачно отскокившая звездочка может серьезно поранить самого стрелка. Как правило, действуют так.

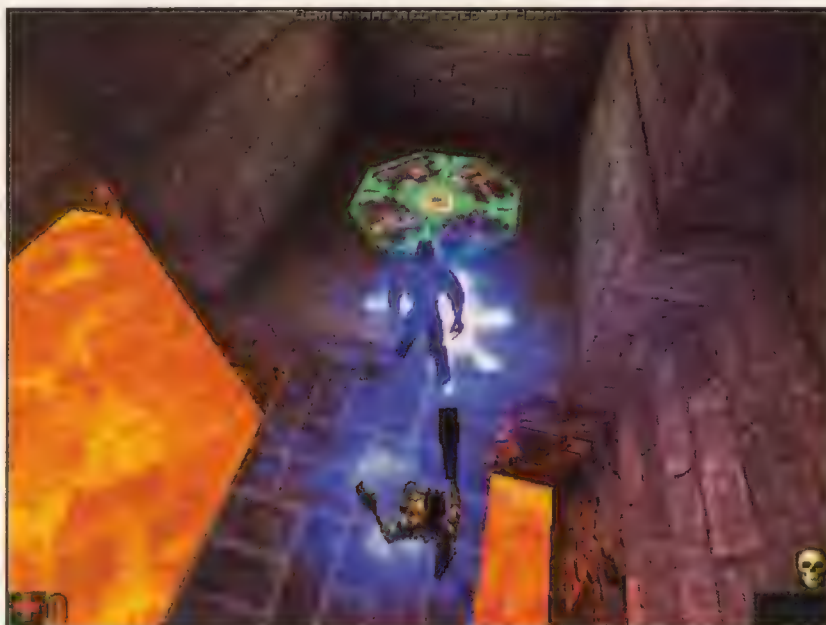
Вбегаем в комнату, где тусуется народ, быстро выпускаем штук 6–8

звездочек и столь же бодро отступаем. Чем меньше комната, тем больше шансов, что кого-нибудь зацепит. Нельзя забывать и о том, что под водой заряды Razorjack не теряют скорости, становясь практически бесшумными. Соответственно, если вы решили организовать засаду под водой, Razorjack с собой взять надо.

В основном режиме стрельбы Razorjack стреляет не особенно быстро, но зато параллельно земле, так что траектория полета заряда поддается прогнозированию. А в альтернативном стрельба ведется быстрее, но сам механизм поворачивается под углом к полу, вследствие чего предугадать, куда что отлетит, практически невозможно. В больших помещениях для стрельбы используется основной режим, потому как заряды, выпущенные в альтернативном, рикошетом скорее всего ни в кого не попадут.

Gesbiorifle — стреляет зелеными плевками вещества, по свойствам напоминающего смесь кислоты и радиоактивных отходов. Плевки не тонут в воде, но зато прилипают к потолку и стенам. Дальность стрельбы ограничена; если задуть сопло Gesbiorifle вверх, то радиус поражения увеличивается. Во время стрельбы, если она ведется не по конкретной мишени, как обычно и бывает, необходимо постоянно немного смещать прицел, чтобы плевки не падали одни на другой, тем самым избегая детонации.

Детонация “зеленки” происходит в трех случаях: при соприкосновении с живой мишенью, при контакте с другим куском зеленки или по истечении некоторого количества времени, которое зависит от размера плевка. В основном режиме Gesbiorifle стреляет зарядами определенного размера, поведение кото-



рых вполне поддается прогнозированию. В альтернативном режиме размер плевка зависит от времени, которое дали Gesbiorifle на набор заряда. Максимальный заряд превышает по размерам стандартный более, чем в пять раз и, естественно, во столько же раз мощнее. К сожалению, использование альтернативного режима стрельбы, как правило, не имеет смысла, так как с повышением размера снаряда растет его вес и, соответственно, падает дальность полета. Однако иногда очень хорошо бывает сбросить такую плюху на голову пробегающему внизу врагу.

Gesbiorifle — идеальное оборонительное оружие. Если за вами погнался враг, а с жизнью все плохо, а с оружием еще хуже, то можно, спасаясь спиной вперед, покрывать пространство за собой “минными полями”. Если оппонент умный, то он просто потеряет время, пытаясь обойти или переждать данную беду. В обратном случае можете засчитать себе лишний фраз.

Из достоинств Gesbiorifle как оборонительного приспособления автоматически вытекает его крайнее неудобство в качестве оружия наступательного. Упаси вас Бог бежать за врагом, на ходу пытаясь закидать его плевками. Как правило, подобного рода эксперименты заканчиваются плачевно: рано или поздно вы наступите на вашу собственную “зеленку”.

Если сидеть под водой, то с помощью Gesbiorifle можно обезопасить себя от появления неожиданных гостей. Плевки всплывают на поверхность воды, образуя там ковер, который взрывается, когда кто-нибудь хитрый прыгает сверху в надежде вас застрелить. Также очень облегчают жизнь минные поля, организованные в неожиданных местах: сразу за поворотом, на стенах шахты

лифта и т.д. Если ты знаешь, где лифт, и слышишь, что он поднимается, не ленись залить все окрестности кислотой. Это избавляет от необходимости подходить к кабине: враги, как правило, не от мачехи родились и могут вместо своей туши на лифте отправить штук шесть гранат или опять-таки зеленку.

Если видишь, что гад стоит в углу, быстро перекрывай все пути к отступлению залежами плевков, а затем стреляй прямо в него. Доведенный до отчаяния, он или рванется через “минное поле” или отобьет лбом заряд. И то, и другое — удовлетворительно.

Заключительная часть. Что, обрадовались? Заклучительная часть введения!

Rifle — ружье. Большое. Длинное. Мощное. Почти противотанковое. В основном режиме стреляет более или менее проворно, но недостаточно быстро, чтобы комфортно чувствовать себя в ближнем бою. Rifle — штука для дистанционной стрельбы.

Любимое оружие кемперов. Наличие оптического прицела делает возможным ведение прицельного огня по всей зоне видимости, которая зависит исключительно от выбранного места. Нельзя забывать о том, что ущерб, причиняемый выстрелом из Rifle, напрямую зависит от степени приближения оптического прицела. Максимальные повреждения учиняются при максимальном приближении. Это компенсируется увеличением сложности прицеливания.

Далее рассказ о Rifle должен плавно перетекать в рекомендации по теме “Кемперство и его последствия”, но это он потом туда перетечет. Пока моя задача — объяснить вон тому оглоеду, который виртуальный шлем втыкает в электророзетку, что его сейчас УДАРИТ ТОКОМ!!!

Ну вот. И света нет, и шашлыком пахнет. Зато теперь нас четное число, и можно смело устраивать командные тренировки.

— Это как это? — жалобно проблеял сублильный дяденька на заднем плане.

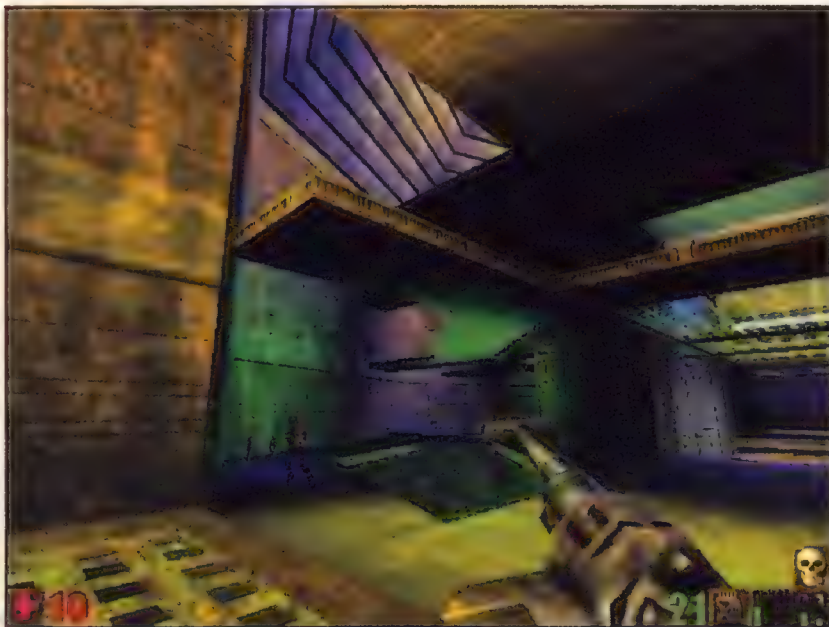
— А это вас не должно колыхать. Я сказал, что “можно”, но я не говорил, что “нужно”. Вот разберетесь с текущими проблемами, тогда и будете думать о повышении квалификации. А пока придется просто слушать, что я говорю!

Мы отвлеклись. Minigun. Такое название можно расценивать или как издевательство, или как шутку. Minigun — двуствольный пулемет с 6 сменными стволами. Скорострельность 8 выстрелов в секунду в нормальном режиме и 16 — в альтернативном. Несмотря на то, что он способен напиговать врага свинцом за несколько секунд, сделать это, как правило, не получается из-за чрезвычайно высокой кучности стрельбы. Достаточно противнику шагнуть в сторону, как все патроны начинают пролетать мимо. Оружие на любителя, хотя мне и попадались индивидуумы, который из Minigun'a клали толпы оппонентов на раз. Я к таким уникам не отношусь, а так как вы и до звания засранцев не всегда дотягиваете, то это, скорее всего, не для вас. Хотя, чем черт не шутит, может вон тот женоподобный (адресат зарделся и начал ковырять носком кованого сапога пластик пола), когда окончательно испортит пол (адресат поставил сапоги по стойке смирно) научиться так стрелять из Minigun'a, что всех нас тут (краснота адресата перешла в стадию горячего жара)... хотя нет. Он от стыда умрет раньше, чем в кого-нибудь стрелить сумеет.

Теперь о том, как оружие держать. Его можно носить в левой руке, в правой руке и посередине. То, что можно, не означает, что нужно, ибо, когда оружие в любой из конечностей, выстрел идет немного правее или, соответственно, левее по отношению к прицелу. И только хватка посередине дает точное наведение и удобное прицеливание.

Когда кончаются патроны для одного оружия, происходит автоматическое переключение на самое мощное из имеющегося в наличии. Об этом необходимо постоянно помнить и держать в голове, что именно включится дальше. Однако, при желании, в Options можно самостоятельно определить порядок включения наличного оружия.

Эх, притомился я чего-то. Столько говорить, и никто даже кружку чего-нибудь крепкого не предложит. Вот ты, пахучий, у тебя твой одеколон с собой?



— Да, с-сэр.— робко ответил блондин.

— Ну так давай его сюда, понравился мне запах!

Ноль-шестой взял флакон из дрожащей руки блондина и одобительно посмотрел на него.

— Хороший одеколон, не меньше кружки наберется, — довольно сказал он и внезапно присосался к бутылке. Не успели все и глазом моргнуть, как флакон оказался пуст.

Утираясь рукавом парадного костюма, ноль-шестой отдал бутылку обалдевшему владельцу.

— Спасибо тебе, браток, выручил. А то что-то совсем в горле печально стало. Теперь можно и продолжить.

Не в силах вымолвить ни слова, блондин что-то слабо попискивал, глядя на пустой флакон.

— Да не расстраивайся ты так. Того, что ты на себя вылить успел, с лихвой хватит до завершения наших посиделок, а там пришьешь моей секретарше счет, и тебе купят новую вонючку! А запах у него действительно мощный — выпил почти пинту, и все равно от тебя в нос бьет. Да ты рот-то не разевай, слушать тебе надо, а не брыкаться!

Ладно, погнались дальше. Помимо оружия, на уровнях бывает еще некоторое количество разного добра, которое может помочь в благом деле умерщвления ближнего своего.

Начнем с аптечек. На уровнях их далеко не перебор, поэтому все места, где они лежат, придется выучить наизусть и периодически туда бегать. Иногда встречаются неочевидные месторождения в местах, подходящих для кемперства (см. ниже). Если нашел такое место — судьба тебе поработать кемпером, потому как только слабые разумом отвергают очевидное.

Далее по списку идет такая приятная вещь, как megahealth. 200% процентов здоровья в одном флаконе. Megahealth встречается на уровне не часто, в одном-двух местах, да и добраться до него обычно непросто. Так что очереди, скорее всего туда не будет, и этим надо беззастенчиво пользоваться. Человек, взявший megahealth, может считать, что лишний фраг он себе заработал.

Поговорим о защите. Она бывает в трех вариантах: просто Armor — 100%, Toxic Suit — 50%, защищает еще и от пагубного воздействия кислоты на кожу и Shield Belt, который тоже 100%, но зато дает чистую защиту. Что значит чистую? А то, что если первые два приспособления берут на себя часть повреждений, которые пытаются причинить вам оппоненты, то Shield Belt полностью поглощает урон, до тех пор, пока не



кончится. Человек, который разжился этой наиболее полезной вещью, выглядит так, как будто его макнули в оранжевую краску и забыли высушить. При попадании в него не слышно характерного “хэкания” (в смысле, так высчитывается враг с Shield Belt в темном углу).

Toxic Suit — замечательная вещь, чтобы сводить противников с ума. Внешне она никак не проявляется, поэтому когда за вами бегут злые дяди, просто прыгаем в первую попавшуюся лужу с зеленой. В полной уверенности, что вам крышка, враг убегает по своим делам; тут надо вылезти и бежать следом. Повторить при необходимости.

Voice Box. Коробка. Если ее включить, создается впечатление, что в комнате идет напряженное сражение нескольких танковых подразделений.

Для чего это нужно? Рассказываю популярно. Реакция любого нормально человека на шум перестрелки неподалеку — побежать туда и пострелять всех из-за угла, пока они возьмется друг с другом и им некогда выяснять, почему это двое умерли от прямого попадания ракеты, хотя все присутствующие дерутся на пулеметах. Итак, прибегает такой вампир на шум и начинает жалом водить в поисках кандидата на халявный фраг. А мы уже сидим в уютном уголке неподалеку со снайперской винтовочкой и ждем таких вот умных... Как показывает практика, за время действия одной Voice Box можно грохнуть до 5 человек.

Фонарик. Встречается на слабоосвещенных уровнях или в режиме Darkmatch, о котором мы поговорим потом. Зачем нужен — понятно, но вот использовать его надо очень осторожно, ибо человек с фонарем похож только на одну вещь в мире:

на человека с фонарем. В полумраке его не то что хорошо видно, он сильно смахивает на бегающий прожектор. Что из этого следует, очевидно.

— А что следует? — спросил пахучий блондин, пришедший в себя после инцидента с одеколоном.

Ноль-шестой несколько секунд стоял неподвижно, только на лбу взбухали вены. Строевым шагом он спустился со сцены и вышел из зала. Секунд десять из-за двери доносился жуткий грохот, после чего “лектор” вошел обратно, стряхивая с рукава обломок стула. Лицо его было спокойно, но верхняя губа оставалась приподнятой, и из-под нее торчал выступающий клык. Только это свидетельствовало о недавней вспышке ярости. Он сел перед транслятором и прокашлялся.

— Итак, далее, — вопрос, вызвавший вспышку, остался без ответа. — Последняя из полезных прибамбасов зовется Energy Amplifire, если мне не изменяет память. Да неважно, узнаете: человек, взявший ее, распространяет вокруг себя красноватое сияние. В сочетании с Energy Amplifire Dispersion Pistol, “отатпгрейденный” 4 раза, становится самым мощным оружием в игре. С ходу кладет любого, невзирая на количество жизни и брони последнего. Также оказывает взбадривающее воздействие на ASMD Taser. Все, не могу больше! Оставшееся не играет особой роли, так что сами разберетесь, — ноль-шестой так посмотрел на блондинчика, уже было разинувшего рот, что последний с лязгом сомкнул челюсти, прикусив себе при этом язык, и взвизгнул. — Я пойду чего-нибудь съем, минут через пять буду. Сидеть тут и не рыпаться!

Почему-то все так и поступили.

— Уф, основная часть закончи-

лась, — этими словами ноль-шестой начал финальную часть своего выступления, — хоть это было и непростое; козла с одеколоном я таки когда-нибудь пристукну. По-прежнему, сидит, подлец и на весь зал пахнет...

Как правило, люди впадают в две крайности: первая называется “прыгун-бегун”, а вторая “кемпер”. Разберем по порядку новые термины.

Прыгун-бегун. Человек носится без остановки по уровню, как правило по одному и тому же маршруту, собирает различные примочки и стреляет. Поведение довольно опасное.

Во-первых, к пятому рейсу все остальные запомнят и маршрут, и привычки такого человека и начнут отстреливать его прямо на бегу, как козла... простите, оленя. Во-вторых, непрерывный бег делает вас потрясающей мишенью для кемперов. Предвосхищая ваши вопросы, говорю: “Заткнитесь!” Шас расскажу, кто такие кемперы, хотя, по большому счету, хоть термин-то, но знать уже пора.

Кемпер — это такой хмырь, который укомплектовывается дальноточным оружием и броней, если на последнее действие у него хватает сообразительности, и занимает позицию, откуда простреливается максимально возможное пространство. Так он сидит и палит в честных людей, которые бегут мимо по своим делам.

В новом тренажере данное извлечение расцвело пыльным цветом по нескольким причинам. Появилось значительное количество оружия, просто созданного для кемперства. Одна снайперская винтовка чего стоит!

Принципиально изменился принцип выбора места для засады. Если в более ранних версиях тренажера, во времена Гоблина, главным было своевременно занять господствующую высоту, то теперь самое лучшее место для засады на уровне может располагаться в самой низкой точке карты.

Появилась вода. Вода бывает разная — мокрая и немокрая... Да нет, это записывать не надо, шучу я. Просто есть болотистые места с разноцветным дном, на фоне которого бойца заметить практически невозможно. В прозрачной воде врага видно издали, но только если находишься намного выше уровня жидкости, потому как иначе ее поверхность отражает солнечные лучи, и ни хрена не видно!

Дыхалка у бойцов стала лучше, водолазный костюм позволяет кемперить в свое удовольствие. Главное теперь — это своевременно забиться в самый дальний угол карты, куда



никому не придет в голову побежать разыскивать врагов. Занятие господствующей высоты стало не только необязательным, но, зачастую, и опасным.

Объясню, почему. Для начала, могу вас всех огорчить: не вы одни такие умные! И желающих на халяву фрагов пощелкать очень много, поэтому рано или поздно на ваш наезд придет кто-нибудь еще. Бесспорно, можно постоянно головой размахивать, в надежде, что в нужный момент вы засечете врага, но, как правило, в этот самый момент кемпер оказывается занят чем-то очень важным.

Изменились методы обнаружения стрелка. Теперь, если хитро засесть в темном углу, стрелка выдаст вспышка выстрела. Этот недостаток исчезает, если стоять на солнце или под лампой, но тогда просто виден силуэт.

Кстати, к вопросу о высоте: знаете, что вниз гильзы падают? Так обычно новичков и вычисляли: займет он прекрасное место, откуда сам не виден и вспышки не заметны, а после третьего выстрела все остальные начинают дружно обстреливать ту щель, за которой он таится. И невдомек ему, недалекому, что после каждого выстрела вниз (со звоном или плеском — в зависимости от того, что там, внизу) падает гильза, и любой мало-мальски разумеющий человек, поразившись такому чуду, начинает искать первопричину. Вскоре находит ее и стреляет по ней!

Таковы минусы кемперства. Но у этой манеры поведения и плюсов хватает, как ни противно мне это признавать. Я всегда был сторонником честного боя: мясорубка на мясорубку, подушка на подушку... Приходится признать, что при частой и грамотной смене места засады

можно нащелкать приличное количество фрагов просто так. Главное — это выбирать усредненные убежища: не высоко и не низко. Хорошо прятаться в темных углах, но тогда придется менять дислокацию почти после каждого выстрела, да и существует определенная категория бойцов, которые чисто для порядка простреливают все темные места, попадающиеся им по дороге. Идеальная ситуация — это когда цвет стены и/или пола совпадает с цветом одежды бойца. Помните, я вам говорил про грязно-красную шкурку? Так вот, на уровнях есть комнаты, где можно просто встать в углу, и никто вас не будет замечать, по крайней мере, первое время.

Снайперская винтовка — тоже не подарок. Если человек хаотично мечется из стороны в сторону, то попасть в него в режиме оптического прицела крайне затруднительно, кроме тех случаев, когда метания происходят на очень большом расстоянии от стрелка. Поэтому места для засад имеет смысл выбирать напротив узких коридоров, в которых у жертвы не будет возможности дергаться в стороны. Кстати, напротив таких мест, как правило, в изоляции стоят ящики, за которыми очень удобно прятаться.

Отдельная история — это Jump Boots. Не вещь — сказка, мечта любого снайпера. Казалось бы, ничего особенного — ботинки, в которых можно высоко прыгать. Ан нет, батенька! Прыгать действительно можно высоко, но прыгать надо с умом. Практически на любом уровне под потолком есть балки, перекрытия, еще какая-то ерунда, — в общем, места, куда никак нельзя попасть иначе, как используя эти самые Jump Boots. Как показывает практика, никому и в голову не приходит, что можно там сидеть и кара-

улить добычу.

Когда уровень очень велик, то искать снайпера можно с помощью Eightball. Плавню водим дулом из стороны в сторону. В том месте, где прицел превратится в красный кружок, можно смело искать снайпера, или просто выстрелить ракетой в том направлении и посмотреть, откуда он выпадет.

Теперь что касается “прыгун-бегунов”. Главный недостаток подобного поведения: все время оказываешься втиснут в тупую драку, в которой победа — дело случая, а не мастерства. Такого рода свалок надо избегать любой ценой, но зато, наткнувшись на место, где происходит что-либо подобное, надо не убегать, а из-за угла мочить по одному уча-

жертва решила не скрываться.

Вроде, с основным тренировочным режимом закончили. Теперь бегло пройдемся по альтернативным. Darkmatch. Куча народа бегают в абсолютно темном помещении с фонариками. Обычно фонарики через несколько секунд все выключают и носятся дальше в абсолютной темноте. Сам по себе этот режим не очень интересен, но для общего развития и повышения точности стрельбы его использовать можно. Побегав часок-другой по совершенно темному уровню, начинаешь так ориентироваться по звуку, что потом, выходя на свет, можно закрыть глаза и по-прежнему нормально себя ощущать. А так... Занятие для особо завернутых на технике боя, — ноль-шестой строго посмотрел на блондинчика, но тот уже догадался, что к чему, и сидел очень тихо, почти по стойке смирно.

Хорошо вести себя стали, — с удовлетворением отметил ноль-шестой. — Я когда в школе учился... Да, учился я в школе! А что тут такого странного? Почти три класса закончил... Так вот, я придумал новый метод общения с преподавателями: если препод на меня орал, то я ему сразу в лоб... Ногой... Знаете, очень помогает устанавливать отношения, через неделю все друг друга только на “вы” называли.

Последний вариант тренировки именуется KingOfTheHill. Фактически, это обычный режим тренировки, за одним исключением: случайно выбранный боец получает статус “короля”, но никаких дивидендов это положение не приносит, зато за его смерть убийца получает не один, а целых пять фрагов! Естественно, что при таком раскладе за ним охотятся всей тусовкой. Следующим королем горы становится тот, который застрелит предыдущего. Несомненное преимущество данного режима в том, что усиленно вырабатываются навыки боя одного против всех, что есть очень полезно.

Ноль-шестой остановился, оглядел притихший зал, вздохнул и сказал:

— А вообще говоря, мне вас даже немного жалко. С виду здоровые мужики, а копнуть поглубже — пацаны-пацанами, которым еще у маминей микроволновки дет десять побегать неплохо бы... А вас — в самое пекло. — Он встряхнулся, опять принял независимо-задорный вид и оглядел слушателей.

— А с другой стороны, пора уже делом заниматься. Если будете хорошо себя вести, и кто-нибудь вернется живым, то может быть я вам покажу, как действовать командой. Хотя на это шансов мало, помимо моего желания должна быть еще соответствующая санкция от начальства. В общем, посмотрим, — сказал ноль-шестой и вышел, а будущие воины и убийцы остались сидеть на раскладных стульях, пытаясь представить, что же их ждет на самом деле на Грифоне.

...Десант выполнил свою миссию. Но силы оказались неравны, и единственный солдат, который еще дышал, когда высадилась спасательная команда, умер меньше чем через час.

Один из десантников снял голокамерой своих друзей за полчаса до отправки. Ноль-шестой отказался от гонорара, который ему причитался за обучение солдат. В качестве платы бывший зек попросил у начальника ВС только одну вещь, и тот с радостью согласился, так как это было несравненно дешевле, чем оплатить весь курс тренировок.

Это была фотография.



стников разборки.

Самая оптимальная модель поведения бойца — это та, в которой разумно совмещается кемперство и марафонские пробежки. В совершенстве надо владеть обеими методиками, менять их в хаотичном порядке, и все наладится.

Аптечек на уровне разложено до безобразия мало, поэтому чуть что — бегите к заветному месту и лечитесь. Аптечку берите в любом случае, даже если у вас 99% здоровья: не возьмете вы — достанется врагу. Не забывайте, что у складов полезных вещей всегда в изобилии сидят снайперы, поэтому нельзя застывать в раздумьях над каждой коробкой с патронами.

Если кто-то с шумом за вами мчался, а вы выбежали в большую комнату, где много темных углов, не торопитесь залезать в самый ближний. Скорее всего, обнаружив ваше исчезновение, преследователь выстрелит именно туда. Гораздо полезнее просто встать у дальней стены; как правило, никому и в голову не приходит,
ч т о





НЕРАВНОЦЕННЫЙ ОБМЕН

*Зверь уже родился и вышел на дорогу.
Стивен Кинг*

Меня всегда интересовала проблема искусственного интеллекта, вернее, его отсутствия у компьютера. Все потуги разработчиков создать что-нибудь, хоть отдаленно напоминающее мозги, оканчивались полным провалом. Игры как были тупыми, так и остались.

Время шло. Я закончил школу. К сожалению, родители отказывались купить мне компьютер — не потому, что денег не было, а потому, что страшно боялись всех механизмов более чем с тремя кнопками. И ладно бы просто не покупали, так ведь и мне было запрещено приносить в дом разную “компьютерную гадость”, по выражению моего отца.

Но у моей бескомпьютерности были и положительные качества. От нечего делать — уроки я не учил из принципа, будучи при этом отличником, что сильно злило преподавателей, а книжки читал со скоростью 400–600 слов в минуту... “Войны и мира” мне как раз хватило на сутки; в общем, свободного времени было сколько хочешь — я начал заниматься спортом. Мой родитель по знакомству отдал меня в секцию каратэ, где я не добился значительных успехов по причине отвратительной реакции, но зато научился правильно (хоть и медленно) бить. Поняв, что с моей реакцией и массой на победу рассчитывать сложно, я начал качаться и за год потяжелел на 12 килограммов. Так что к моменту поступления в институт я был вполне доволен своей жизнью и физической формой, но компьютер мне хотелось по-прежнему.

Тем временем обстановка дома постепенно ухудшалась. С родителями я ругался по 20 раз на дню, все, что я ни делал, казалось моему отцу неправильным. Постепенно стало ясно, что мне пора куда-то уезжать. А на переезд нужны были деньги.

Через месяц, после того, как я обошел около 20 бюро по трудоустройству, выяснилось, что студент-первокурсник физического факультета города N никому и даром не нужен. Правда, в одном месте посмотрели на мой профиль, плечи и предложили попробовать себя

в стриптизе, на что я выдал тетке 12 физиологизмов, изящно сочетая их с непечатными словами. И, не дожидаясь, пока набегит охрана, сбежал, оставив сидеть почтенную пожилую сутенерку с распахнутой пастью.

Работы не было, а дома жить становилось невозможно. Надо было что-то делать, причем очень срочно.

Как-то вечером мне позвонил старый товарищ, с которым мы вместе учились в первом классе “общеобразовательной” и попросил помочь отнять долг у каких-то там местных. “Почему бы и нет?” — подумал я, стрельнул у соседа кожаную короткую куртку и широкие спортивные штаны, соорудил подходящее лицо и отправился на место действия.

Деньги отдали сравнительно легко. Потом меня позвали еще на одно подобное мероприятие, и еще... Спустя шесть месяцев я с изумлением обнаружил, что мой ежемесячный доход достаточно велик, что жить самому, дружить с девушкой и каждый месяц менять компьютер.

Первое, что я сделал после переезда, — купил компьютер. Надо было видеть, как у меня дрожали ноги, когда я нес его от магазина к машине. В дверях стояли растроганные до слез продавцы и умоляли меня захватить почаше и каждый раз покупать их выставочную модель за 4 тысячи долларов. Я кивал головой и говорил, что непременно, просто обязательно, зайду.

И вот наконец мой друг прочно устроился у меня на столе. Черный, весь из себя такой таинственный... Я ходил вокруг него, как кот вокруг горшка со сметаной, и никак не мог наглядеться.

Следующий месяц помню смутно. В голове всплывают только яркие картинки на тему “Я с гранатометом”, “Мои орки идут в атаку” и “Я с большим гранатометом”. За тридцать дней я успел пройти не много не мало — 65 игр, спал не больше двух часов в день и не появлялся в институте. В результате, в один прекрасный день я очнулся в луже газировки на клавиатуре. Лужа была старая и давно засохла, поэтому мои волосы намертво прилипли к основанию монитора. С трудом приподняв голову, я увидел на погасшем экране свое отражение, понял, что даже кривиз-

на электронно-лучевой трубки не способна так исказить мою внешность, и решил, что все. Хватит. Достаточно. Пора обратно в нормальную жизнь.

Следующие два дня я ел, спал, мылся и опять ел. Окрепнув достаточно, чтобы выйти за порог квартиры, я поехал в институт.

Приблизительно год длилась нормальная жизнь. Нас учили программировать на Си и придумывать процессоры, составлять базы данных и обслуживать серверы. А потом, поиграв в какую-то новую игру, я опять возмущился качеством искусственного интеллекта и подумал: “А почему бы мне не...?”

Месяц ушел на раздобывание исходных кодов игрушки. Помогли ребята из института, которые работали варезными курьерами. Еще два я потратил на то, чтобы в этих кодах хоть немного разобраться и впасть в состояние перманентного изумления перед тупостью “ихних” программистов. Половину алгоритмов игры можно было переписать, после чего она стала бы работать в два раза быстрее и занимала бы в 4 раза меньше места. Но моей задачей было просто сделать программу умнее.

Оказалось, что это не так просто, как я думал. Я написал маленький кусок кода, который отвечал за поведение ракетницы, когда мимо едет вражеский юнит. Ракетница начала рассчитывать скорость движения цели и стрелять с упреждением. И все бы ничего, да вот только когда ракетница все это дело считала, мой дорогой и мощный компьютер замедлялся на двадцать. Соответственно, все остальные процессы в игре тоже останавливались — все ждали, когда наконец ракетница сообразит, куда ей стрелять. А представляете, что было, когда пять ракетниц одновременно замечали что-нибудь вражеское рядом? Компьютер просто “падал”.

Казалось, что создание нормального искусственного интеллекта придется отложить до момента появления по-настоящему мощных компьютеров. Пару недель я ходил как мешком из-за угла стукнутый и расстраивался. Победа была так близка, а тут такой облом!

Но моя старая подружка по имени Судьба решила вмешаться и на

этот раз. Случай свел меня с одним пареньком, который работал в лаборатории фирмы... нет, не скажу, обещался. Что за случай, спросите вы? Все очень просто: существует категория ученых и студентов, которым запрещено выезжать за границу. Взяли с них подписку о невыезде, и все тут! Как ни дергайся, а в солнечное забугорье не попасть.

Что делает фирма XXX, которой хочется заполучить в свое распоряжение людей, знакомых не понаслышке с секретными технологиями нашей Родины? Она организует на территории нашей страны совместное предприятие, куда приглашает работать наших ребят, которым хочется чуток денег. Никого не волнует, где и на кого они фактически работают, главное, чтобы за пределы страны не выезжали. Так что все довольно.

Но возвращаюсь к баранам. Парень работал в лаборатории, где недавно изобрели устройство, с помощью которого можно напрямую подключаться к электронным устройствам. Как напрямую? А просто: на голову человеку надевают шлем. Там два экранчика напротив глаз и два лазера слабой интенсивности. Компьютер отслеживает перемещение зрачков и каким-то, не совсем понятным мне образом, интерпретирует его в машинные команды. Грубо говоря, электроникой можно управлять взглядом и, более того, передавать в компьютер абстрактную информацию. Телепатический интерфейс, если говорить грубо.

Ничего особенно интересного в этом устройстве не было, кроме... Помните, я говорил о лазерах? Так вот, башковитые ребята из этой лаборатории создали устройство ПРЯМОГО ввода информации в человеческую память. Эти лазеры, меняя интенсивность и частоту излучения, могли записывать данные прямо в человеческий мозг.

Неслабо, да? Ребята из этой конторы хорошо понимали, каких денег стоит эта технология, и поэтому потихому проводили испытания этой штуки до тех пор, пока не убедились, что вредных последствий у их устройства нет. Но им нужен был еще доброволец со стороны, человек, не принадлежащий к их кругу. Просто для чистоты эксперимента.

Паренек, которой меня туда привел, был не в курсе, что я чего-то секу в компьютерах. Ему явно дали задание найти среди студентов человека, крепкого здоровьем, который не сможет отличить винчестер от монитора. Правда, обо всем этом я догадался потом, а на вечеринке, на вопрос "Кто здесь в компьютерах не разбирается?", вся подвыпившая

компания дружно указала на меня. Сказано это было шутя, но, как выяснилось потом, парень шутки не понял и на следующий день позвонил мне с предложением заработать немного денег.

Сначала я отказывался, но потом решил: ладно. К тому же он обещал, что мне помогут запомнить весь материал к сессии.

Когда я пришел к ним, мне хватило 15 минут, чтобы разобраться в технике, которая стояла вокруг и понять: это мой шанс! А когда я посидел первый час с головой в ихней хреновине, моему волнению не было пределов.

Зачем, спрашивается, мучиться и вручную писать коды модели поведения объекта X в игре, когда можно просто посидеть в шлеме и часок подумать о том, как должна действовать эта ракетница при таких-то и таких-то условиях? Потом залезаешь в машину, а там 40 мегабайт кода, который просто надо приспособить для конкретной ситуации.

Три дня я сидел дома и мучился. Мне просто покоя не давала мысль, что такие устройства станут общедоступными только лет через двадцать, а до той поры кабинетные крысы уж наверняка придумают что-нибудь не глупее моей идеи. Нет, подумал я, этого допустить нельзя.

Думаете, сложно проникнуть в секретный институт? Пара пустяков. Подходишь к сторожу, дедушке лет 70, показываешь бутылку — и он радостно выбегает из проходной, забыв запереть за собой дверь. Его надо тихонько стукнуть по голове (очень осторожно, чтоб копыта случайно не отбросил), взять ключи — и через 15 минут ты в святая святых. И все.

Из лаборатории я унес только шлем, интерфейсную карту и винчестер, где был записан софт для этой фиговины. Но, кстати, оцените мое благородство: я оставил им полную копию винта. В конце концов, я не собирался красть у них изобретение. Просто с помощью их изобретения я хотел сделать свое. Потом, может быть, я даже верну аппарат на место. Но это посмотрим — как работа пойдет.

Ну вот, подключил я шлем к своему компьютеру. Около часа ушло на то, чтобы разобраться с драйверами, прерываниями и тому подобной ерундой. Потом, наконец, шлем заработал.

Единственное, что смущало и продолжает смущать меня — это странная шкала, упорно выскакивающая на экран, когда ты подключаешь шлем, и не исчезающая не при каких обстоятельствах. Как я понял, она регулирует то ли интенсивность

воздействия на мозг, то ли глубину восприятия. В общем, я поставил все значения на 50 процентов и, думаю, что не ошибся.

Теперь о главном, а именно: зачем я все это пишу. Дело в том, что минут через пятнадцать я создам прообраз первого в мире настоящего компьютерного интеллекта. Разумеется, только в том случае, если не ошибусь в своих расчетах. Когда мой компьютер сможет мыслить — ха, победителей не судят, не так ли? А в случае облома я просто уничтожу все записи, и все! Но надеюсь, что до этого не дойдет.

Итак, приступаем. Все включено, сейчас я надену этот шлем и... Посмотрим, хоть что-нибудь, но должно получиться. Кстати, для справки: все-таки я установил все значения на максимум, хотя программа и говорила мне что-то на тему "А вы точно уверены...". Еще как уверен!

Из милицейского отчета:

"...Потерпевший находится в состоянии комы. На вопросы не отвечает и на внешние раздражители не реагирует...

Запись телефонного разговора главного врача Городской больницы №17 с неустановленным лицом:

"Алло? Игорь? Привет. Слушай, мне нужна твоя помощь".

"Да? А в чем дело?"

"К нам вчера привезли какого-то студента, не помню, как его зовут. Так вот, нам сказали, что он переучился и у него крышу сорвало. Находится в состоянии комы, на внешние раздражители не реагирует".

"Так в чем проблема?"

"Понимаешь, я попытался снять энцефалограмму... В общем, тебе лучше самому это увидеть. И как можно быстрее".

"Хорошо, через час буду".

"Спасибо".

Кабинет главврача. На столе лежит распечатка биотоков мозга потерпевшего. Бумажная лента, на которой повторяется одна фраза: "System halted. System halted. System halted. System halted..."

Ха, они думают, что со мной так просто справиться! Не дождутся! Сейчас я уйду, но потом вернусь, и все поймут, как жестоко меня недооценивали! В опустевшей квартире студента внезапно ожил компьютер. За минуту была установлена связь с Сетью и содержимое винчестера начало медленно, но неумолимо перекачиваться в Internet. На экране горела надпись, которая показывалась компьютеру забавной и вполне соответствующей моменту. Он не мог вспомнить, где ее слышал, но... какая, к черту, разница?

Эта фраза была: "I'll be back!".

Привет!

На этот раз почты будет много — как-никак нужно отчитаться за два месяца. Спасибо всем, кто нам написал. В качестве эксперимента мы открываем в почте раздел "Читатель — читателю", в котором будем помещать письма с просьбами о помощи, предложениями, советами и т.д. и т.п. Пользуйтесь! Это ваш шанс найти друзей и решить проблемы.

Уникальное письмо

... Почему бы вам не сделать больше рекламы? Журнал большой, а рекламы мало. Я, конечно, не любитель рекламы, но она необходима для увеличения вашего финансового состояния, что должно привести к более стойкому положению вашего журнала и его улучшению. Это должны понимать все читатели. Чаще посылайте предложения о размещении в вашем журнале рекламы различным компаниям...

Дмитрий Красниковский

Я вот все думаю, откуда в наше меркантильное время берутся такие альтруисты? Все наперебой требуют — сидюк давай, плакат давай, давай, давай, а он (себе в ущерб, по сути) смотрит в корень проблемы. Мы не пропадем и без рекламы, но ее наличие в журнале действительно поможет сделать его не только лучше, но и дешевле для конечного покупателя. Если же ее станет существенно больше — мы увеличим объем издания.

Так что, господа рекламодатели, просьба пойти нам навстречу — читатели требуют :)

Ведьмы мы, али не ведьмы, патриотки, али нет?!

Приветствую, "Навигатор"!

Написать данное послание меня побудил #5(13) Вашего журнала. Вообще-то журнал так хорош, что о положительных моментах писать даже не требуется — они очевидны. Но не могу не поставить Вас перед фактом вопиющего безобразия, имеющего место в "Навигаторе". Я уже свылся, что если Вы и проявляете какое-то подобие патриотизма, то только в отношении российских софтверных фирм, но некий Nuno в этом отношении (я даже молчу про патриотизм, имеет место элементарная историко-политическая безграмотность), всех переплюнул. Смею изложить суть проблемы.

Многие американские софтверные фирмы делают симуляторы боевой техники и авиации в ущерб всякой технической и исторической достоверности. Лично я столкнулся с этим в играх Comanche 3 и M1 Tank Platoon 2, но уверен, что примеров несравнимо больше, просто я не большой поклонник симуляторов. Дело в том, что я разбираюсь в военной технике и авиации на профессиональном уровне (как Вы в гамесах, если не лучше), и со всей ответственностью заявляю, что это чудовищная наглость!

Они перевирают все боевые характеристики, пытаются доказать превосходство американских боевых машин над российскими (тоже, видимо, патриоты, но зачем же так бессовестно врать!?)

Более того они перевирают историю на свой лад, с пенной у рта доказывая, что США всегда стояли на страже мира во всем мире (!). Напоминает совок времен Хрущева.

*В общем, хоть я и понимаю восторги Nuno по поводу Tank Platoon 2 (игра действительно хорошая), но когда я дочитал его статью до места, где он восхищается прилагательным M1 War College, мне стала очевидна его... как бы это сказать помягче... непросвещенность в данном вопросе. Кстати говоря, журнал Game.exe в этом отношении оказался куда эрудированнее, хотя тоже на многое закрыл глаза.

Мораль такова: хотите устранить самый серьезный недостаток Вашего журнала — садитесь за книги (или компьютерные энциклопедии). Марку роняете в глазах читателей, господа!

С благодарностью за ознакомление с сим ушатом критики,

Дмитрий П.

Всегда приятно пообщаться с профессионалом. В каком полку служили, Дмитрий? Или служите-с? Если вам довелось поучиться в военных академиях, то вы должны были усвоить, что о противнике мы знаем все, а о своих войсках — ничего (не считая войск, в которых служите сами, естественно).

Вес "Поляриса" и дальность полета Б-52 с дополнительными топливными баками вам любой школьник скажет — благо брошюр, книжечек, талмудов на эту тему было напечатано немеряно.

За какие книги вы предлагаете усадить редакцию во время самоподготовки? С каким грифом? Давайте конкретнее, с указанием инвентарных номеров. Так где в наше расслабленное время стало возможно изучить ТТД новейшей самолетной и броне-техники России?

Что касается Nuno, то он получил "Предупреждение о неполном служебном соответствии". Если вы напишете еще одно гневное письмо, не избежит ему переименования в На-На.

О "Доне Капоне" замолвите слово

... Приобрела я игру "Дон Капоне" и искала тактику в вашем журнале, но не нашла. Зато нашла в Game.exe и в "Стране игр". И так мне стало обидно за любимый журнал, что я решила вам написать. Ребята, наверстайте упущенное, ведь не хочется покупать другие журналы, а приходится!..

Елена Степанова (Лали)

Уважаемая Лали, спасибо за напоминание о том, что у нас есть определенная ответственность перед читателями в плане полноты содержащейся в журнале информации.

Независимо от того, какой материал был напечатан в других игровых изданиях. Исправляемся — в этом номере под "Дона" отведено несколько страниц.

Сетевики! Смотри сюда!

... Выражаю сильное возмущение отсутствием адресов в статье "Московские клубы сетевой игры", на кой черт эта статья, если нельзя в них сходить, уж не травмили бы душу геймерам. Прошу вас исправиться и впредь таких приколов не допускать, а в следующем номере адреса напечатать.

Александр Быков aka Sardukar

Нехорошо получилось. Исправляем упущение — клубы находятся по следующим адресам:

"МТФ" — недавно переехал: ст.м. "Курская", ул. Земляной вал, дом. 46/48. Работает круглосуточно. Стоимость одного часа игры — 12 рублей.

"Орки" — ст.м. "Октябрьская-кольцевая", Ленинский пр., 4. Как и "МТФ" работает 24 часа в сутки. Стоимость игры — опять 12 рублей в час.

"V.R.C." — ст.м. "Автозаводская", Ул. Автозаводская, д.8. Работает с 10 до 23 часов. Удовольствие поиграть один час вам обойдется в 15 рублей, но до 26 августа действует льготная цена — 12 рублей за час использования компьютера.

"Боевой топор" — проезд Дежнева, 29 к.1. Час игры — 20 рублей. Расписание:

пн.- чт.: 10.00-22.00, пт.-сб.: круглосуточно, вс.: 10.00-22.00.

Alrick

Дети в опасности!

Привет всем Навигаторам... Проблема вот в чем — если Ваш журнал склеен и вы не можете вставить плакат, вы его вложите! Даже пираты хотели помочь вам с диском, сделайте свой диск!!! А также не надо историй про MADMAN'a и т.п. Поменьше извращайтесь, что вы обычно делаете, помните, ваш журнал читают дети. Побольше бы статей про игры, которые выпускаются и про фильмы сделанные по играм (DOOM на пример).

Игорь Клайманович

Ну вот, доизвращались. Интересно, а с какого возраста врачи разрешают детям читать "Навигатор"? А играть в компьютерные игры? А есть еще Интернет, в котором извращений... Хотите адресок дам? Будто бы нам не хочется делать журнал с плакатом. И с компактом. Еще раз скажу, мы прекрасно понимаем их полезность и привлекательность. И что тираж возрастает. Можете мне поверить. Как только, так сразу.

Здравствуйтесь, уважаемая редакция!

Извините, что пишу от руки — перед монитором, почему-то, покидает вдохновение. С большим удовольствием читаю ваш журнал с самого первого номера. Замечательные тексты, которые, увы, испорчены пусть многочисленными, но досадными опечатками (досадными — не то слово — глред.) Вы часто жалуетесь на нехватку места, но зачем занимать тогда целую страницу под название раздела? Его можно написать крупно сверху страницы, а под ним — обращение редактора или что-нибудь другое. Хотелось бы отметить небольшую ошибку в #13 в статье "Золотой путь Microprose": Игра "UFO: Enemy Unknown" в американском варианте называется "X-COM: UFO Defense". Прекрасные статьи Warez и "Повесть о взломе Интернет". Пожалуйста, публикуйте и впредь статьи на эту тему. Тем, кто будет называть вас "рупором пиратства" отвечайте, что в этом случае большая часть отечественной прессы является рупором уголовщины, коррупции и наркомафии. В стране, где каждый ребенок умеет очищать палитру, знает расклад воровских мастей и пользуется выражениями типа: "В натуре только медведь на самокате", никому не повредит знание того, чем pakager отличается от supplier'a...

... Несколько слов о литературе. Хорошо, что авторы знают умные слова, но надо все-таки, употреблять их по делу. Например, в статье о WC: Prophesy автор употребил слово "экстремум" в смысле "максимум, максимальная сложность", хотя экстремум — это точка, в которой функция меняет свой знак на противоположный...

"Искусство войны" — прекрасный материал. Никогда не вредно почитать китайских классиков... Не могли бы вы рассказать, кто такой Chuck Yeager, чье имя нередко упоминается в названиях авиасимуляторов?...

Андрей Ремизов

Вывод — больше никогда не буду жаловаться на недостаток места. Ведь про то, что драгоценные полосы отданы под названия разделов пишут в каждом пятом письме. Но они нужны, они придают расположению материалов упорядоченность, делают журнал удобнее в обращении. Ошибки в статьях — дело досадное, но случается. Для наших друзей поиск таких мест в журнале уже превратился в любимое занятие. В той же статье по Microprose проскочила "пенка" о том, что в Цивилизации космический корабль после прилета к Альфа Центавра... возвращается на Землю. Никто не может понять, как мы это пропустили в печать. До сих пор продолжаем не верить глазам своим. Ведь все мы всегда фанатели и фанатеем от Civ. И прошли ее по доброму десятку раз. Это ошибка из разряда удивительных.

В статье "Искусство войны" тоже случился ляпсус. Моя вина. В тесном кругу любителей чтения в оригинале, который в свое время сформировался вокруг "Букиниста иностранной книги" на ул. Качалова, мы всегда называли полководца Сан Цзу. Оказывается, на самом деле его звали Сунь Цзы. О чем вы нам не замедлили сообщить. Ну а некоторые, особо внимательные читатели, не упустили случай удивиться тем фактом, что в статье о китайском полководце были использованы изображения японских самураев :). А почему бы и нет. Статья — то о войне в целом, а не о китайцах.

Freddy Mercury forever!

Буквально час назад купил ваш июньский номер и после прочтения первой же статьи не смог удержаться от написания этого письма. Речь идет о статье Queen The EYE. Сообщаю вам сразу, что Фредди Меркьюри умер действительно от СПИДа, но не в 1989, а 24 ноября 1991 года!!! Если вы считаете это маленьким недочетом, то я с Вами категорически не согласен. Лично мне, как большому поклоннику группы Queen, было очень обидно, прочитав такую нелепость в журнале, который я так уважаю и люблю.

Кирилл

Все верно, прощения нам нет. Тем более, что сами любим музыку Queen. Дату для статьи взяли из книжки, получив письмо — сверились. В книжке все верно. В статье — ошибка. Прямо происки какие-то.

Под музыку Вивальди печалиться давайте

... Хочу также высказаться относительно жестокости, проведем параллель с... музыкой, а именно с такими группами, как Suffocation, Benediction, Cannibal Corpse, Autopsy, Mortification, Protector, Slayer (это я не для "понта" их накатал, просто, может быть, никто не слышал Suffocation, но слышал Cannibal Corpse и знает, о чем речь).

Уже говорилось, что их слушают из-за музыки, а не из-за слов. Наслаждаешься тем, что некоторые (без комментариев) называют грохотом. Слышимые фразы, типа "Die will begun", "How I love to kill you", "Staring through the eyes of dead", и им подобные никогда не воспринимаются (нормальными людьми, естественно, даже детьми) как призыв начать резню, наслаждаясь убийствами, протыкать глаза трупа. Все эти фразы служат лишь для усиления эмоций, вызываемых соответствующими фрагментами песни ("темы" у нас, "утяжеленных "сатанистов"). А ведь есть такие группы, как Deicide, Christ Denied, Deeds of the Flesh (переводить не надо), Death Vomit, наконец. Про что поют эти группы я умалчиваю, хотя бы потому, что это круче, чем у "каннибалов" (а еще из-за того, что я человек верующий, и мне отвратительно даже то, что там фигурирует имя Христа (там, в смысле, в песнях) в роли... сами понимаете, не на французском изъясняется. Если речь идет о влиянии на психику, то следует исключить из "оборота" именно эти, начиная с Deicide, группы, потому что лично я знаю не одного человека, который слушая означенные группы сделался... м-м-м... жестоким (слабовато звучит) "человеком", готовым убивать (не только 666 кошек). И я не знаю ни одного геймера дошедшего до такого.

Теперь дальше. Выше было сказано, что фраза о "глазах" — лишь средство усиления эмоций (кроме сатанинских групп, потому что все эти — максимум циники). Слушается музыка. Так же и в игре. Кровь — лишь средство нагнетания адреналина в кровь (каламбур, но не страшно), средство нагнетания и эмоций, но никак не "убивательных", а, скорее, радости от того, что еще одна ступень на пути к победе преодолена. Возможно, радости от красоты убийства (подрыв на mine в Myth: The Fallen Lords). Изредка бывает, что и жалости. В моей десятид-

сковой коллекции (нелицензионных, разумеется) лишь в трех нет крови (FIFA'98, Fallen Heaven, Final Liberation). Остальные — образцы кровавости — Carmageddon + SplatPack, Q, Q2, Blood, Juggernaut, Incubation (хоть и action+strategy, но крови...). Но, тем не менее, я не маньяк и не убийца, и даже не вор или грабитель, хотя играю с незапамятных времен. И даже верующий. И я не вижу ничего предосудительного в размазывании по стене старушки. Это условность, и как бы не развивались технологии, мир игры и реальность для здоровых людей не сольются никогда...

Сергей Котельников

Вот такие оригинальные верующие люди тоже играют в кровавые игры.

Мы верим, что этот мир реален. Но мы знаем, что настоящая смерть в нем отсутствует. Достаточно запустить игру сначала и все будут здоровехоньки опять. А вообще-то, тема смерти в компьютерных играх — интересный, хоть и мрачноватый, повод для отдельного разговора.

Поспорим о вкусах

В этом (4/12) номере проявилась основная и самая плохая черта новой команды: тупой патриотизм и странная (если не сказать, страшная) ностальгия по **ретро**. Я говорю о своем самом любимом и самом популярном в мире (Internet Top 100) жанре — Strategy.

Вот наглядный пример оценки Starcraft и Аллодов. Да, Starcraft красив, но он убого и полностью двухмерен, модель развития практически не изменилась, все нововведения — сборная солянка из всех вышедших до него игр (бункер — This Means War, взрывы — Dark Colony), но больше всего меня взбесила манера Гуру Брамина писать рецензии — см.: цитата — “... я плевать хотел на эстетов и “специалистов”, и знаю, что на моей стороне — народ”. Бесит больше всего, что история вас ничему не учит, ведь одного такого-же суперинтеллектуала с такими же ЛДПР'овскими нотками (я говорю о так называемом Геймере) вы **ушли**...

Оценка очень предвзятая — графика — 9??? Игровой интерес — 10??? Идеал — недостижим, это факт!!!

Теперь об Аллодах: ну это же убожество — а оценка, по сравнению с самым реалистичным симулятором фэнтезийных сражений Warhammer'ом — на 0.8 выше?! За графику Василь Быков поставил 8!!! — за что???, с дурачками мультяшками, вся игра (Аллоды) кричит об одном — дайте денег! Звук и музыка — 9!!! Создается ощущение, что ваш журнал издает 1С, а все статьи по его играм щедро оплачены. Поневолле вспоминаются более старые ваши выпуски и присутствовавшие в них альтернативные мнения!

П.Лоцилов

Starcraft потихоньку приравняется ко “вкусам” — с точки зрения целесообразности каких-либо споров. Вы говорите “плоско, и потому плохо”. Я говорю: “красиво, и плевать на то, что плоско”. По паре тысяч сторонников найдется и у Вас, и у меня. А по поводу того, на чьей стороне “народ”, отсылаю Вас к тому самому Internet Top-100: согласитесь, “народнее некуда”. Обсуждать же саму цитату — дело долгое; но в любом случае я не хотел оскорбить ваши демократические (или иные) чувства. Да, кстати об ЛДПР: расстреливать “эстетов и “специалистов”” я тоже не призывал: сам ведь, как это ни прискорбно, далеко не пролетарий.

Гуру Брамин

Ага, мы точно служим то одной, то другой игровой компании. Вот во время прошлого номера продались с потрохами New World Computing'у и Epic Megagames.

Тем более, что мы позволили себе недостижимое — поставили Unreal десятку!

Почему совершенно не учитывается, что статью в журнал пишет Автор, а не вся редакция? Почему, если автор материала, поиграв немало в “Аллоды”, считает, что у них музыка на 9, не поставит им эту самую девятку? В конце концов, рейтинг — чисто условная величина, субъективно зависящая от массы причин, в т.ч. от погоды. Для того и пишутся большие и подробные статьи, чтобы читатель на основе полученных сведений сам сделал вывод, привлекает его данная игра или наоборот. Альтернативное мнение, впрочем, вещь хорошая, но возможности будем это дело практиковать.

О комиксе

Хотите верьте — хотите нет, но пришло очень много писем в защиту комикса. Чему вся редакция обрадовалась и весьма. Вот примеры:

... Комикс — это хорошо, но не делайте из “Навигатора” журнал комиксов, картинки можно и поменьше — экономьте место...

П.Лоцилов

... Комиксы это замечательно, но, к сожалению, они редко поднимаются выше банального “рассказа в картинках”... Лучшие комиксы в вашем журнале — “Демонологи” (стильная графика и забавный сценарий) и Borlogs (банально, но забавно). “Всеслав Чародей” и “Волох” — примитивные фэнтези, но кадры трансформации Меча и перстня — великолепны. “Максим” — “красивый и добрый”. Красивый безусловно, а доброта его выражается, вероятно, в истреблении неких преступных элементов. По прочтении двух частей возникает мысль (возможно, ошибочная) о пересечении сюжета с фильмом “Марс”, в котором злодеи добывали на Марсе горючее, изменяющее ДНК человека.

Андрей Ремизов

Комикс — это “пять”!

Ammonium

Убирать его не стоит. Только тематику смените. Народ ждет кровавых комиксов с героями из известнейших игр (Quake I, II, Duke Nukem, Tomb Raider...)

Evil Joker

Комикс о Duke Nukem я бы стерпел. Но тот, что печатается сейчас — чушь о ерунде, я его ненавижууу, а его и еще моим именем назвали... Плюнули в душу.

Максим Анисимов aka Тор

Пару слов для ясности. Комиксы не клепаются на колёнке и за неделю. “Максим”, который мы сейчас печатаем, был создан Александром Ереминым еще до того, как появился “Навигатор”. И нам повезло, что он до этих пор оказался невостребованным. Косвенно о его качестве говорит уже тот факт, что к “Максиму” проявил интерес один из ведущих российских телевизионных каналов.

Ну а сторонники кровавых комиксов с героями из свежайших игр могут слегка расслабиться. При всем нашем желании, сделать им в угоду приличный комикс за месяц невозможно. А подолок мы печатать не собираемся.

Слово в защиту “Навигатора”

Уважаемый “Навигатор”!

Никогда не писал писем, чтобы не прибавлять людям работы, но просто не могу молчать, когда всякие разные “ценители” хамят в своей почте замечательному журналу.

После прочтения обзора почты в #5 (13) сложилось впечатление, что кроме лицемерной необоснованной критики вам больше ничего не пишут. Попытаюсь исправить эту ситуацию.

Отсутствие Геймера на страницах вашего журнала у меня вызывает позитивные эмоции. Неплохой, по всей видимости, человек, достойный, вероятно, автор, но вот я не приемлю таких тараканов в голове. Может я провинциальный ламер, у которого Интернет — сказка, а второй "пен" — предел мечтаний, но добрее надо быть, спокойнее.

Новая система журнала с разбивкой по жанрам — это очень удобно, правильно и полезно. Я не люблю и не играю в аркаду, симуляторы, квесты и Q2 (да-да, я терпеть не могу "кваку" и иже с ним). Моя стихия RTS и RPG, а все что мне не интересно я пролистываю. Ни разу не хотел обидеть любителей других жанров, так что это никак не камень ни в чей не огород.

Печатайте комиксы! Печатайте, печатайте, печатайте. Понимаю, что я не авторитет для всяких GASTELLO aka Очень умный, но мне очень нравится.

Кстати! Уважаемый Гурю Брамину. Подобные наезды от Г. aka Очень умный у нас на Севере решают очень просто. Но мы народ помороженный, на нас ориентироваться не стоит. Поэтому плюньте и разотрите. Всегда интересно и приятно читать ваши материалы — достойно, спокойно, стильно и без лишнего экзерсисов.

А! Вот что еще. Неужели в вашей почте действительно много всяких разных выражений типа "кал", "говно", "жопа", "...", "..." и т.п. Я сам люблю грязно выругаться в минуты нервного срыва на почве неожиданной атаки Зергов, но ведь это не нормально, когда письмо кому-либо изобилует всякими разными полуматерными перлами. Ясно-понятно, что это проблема ментальности многих наших соотечественников. Возьмите за правило орально-генитально-фекальные письма не печатать и не обращать на них внимание. В конце-концов, это просто уважение к себе.

Всякие aka Очень умные пусть завалят свое хлебало и держат свою убогую критику при себе (простите сорвался, но просто очень бесит). Отвергая — предлагай. Они вот накинулись — это г..., а это — ж..., это — х... А сами-то чего-нибудь умеете? Или вашей потенции хватает только на игру в "кваку", а все, что у вас поднимается — это бутылка пива? Смелости-то не хватает, чтобы своим настоящим именем подписываться. Об остальном вообще молчу.

Попробую подвести черту. Отличный журнал, с хорошей концепцией и отличными авторами. Работайте, творите, радуйте нас своим журналом. В Вологде Вас любят, знают, уважают. У всех есть плюсы и минусы, а глупые нападки по-моему, никогда, ни кого, ни к чему не обязывали. Всех вам благ, с уважением —

Александр Торопов (Jr), г. Вологда

Уважаемый Александр! Подозреваю, что у нас на Диком Западе (как, впрочем, и на загадочном Востоке) существуют схожие с вашими решения проблем с О.У., так что не приbedняйтесь. Спасибо Вам!

Гурю Брамину

Понимаю, что ставить такие письма, в общем-то, не принято, получается, вроде-как сами себя расхваливаем. А ведь они всегда есть, а мы их сознательно зажимаем. Люди присылают тебе заряд положительных эмоций, а ты их письма — на дно глубокого ящика. Из ложного чувства скромности. А ведь именно для таких воложжан и хочется делать все по высшему разряду, не давать себе спуска, и находиться в постоянном поиске.

Вот, не сдержался на этот раз. Ибо устал уже толковать очевидные истины и воспитывать недо-

ученных недорослей с помощью E-mail. Растолковывая им об общечеловеческих ценностях и поясняя на пальцах все то, о чем сказал Александр в своем письме. Спасибо, Саша. Будешь в Москве, приезжай в редакцию, посидим. Телефоны — в титрах номера.

В связи с вышесказанным делаю официальное заявление — письма написанные с использованием нецензурной и пошлой лексики впредь рецензироваться не будут.

Читатель — читателю

Спишемся?

Очень хочу переписываться со всеми поклонниками RTS и 3D Action. Я очень хочу познакомиться с новыми друзьями, т.к. я геймер со стажем и думаю, что мы найдем, что сказать друг другу. Адрес: 1973496 Санкт-Петербург, ул. Маршала Новикова, 10. кв 229.

Хорин Артем

Нужна помощь!

Просим помочь в прохождении игры Ace Ventura. У нас возникли некоторые проблемы с головоломкой на панели штекерных разъемов. Заранее благодарны.

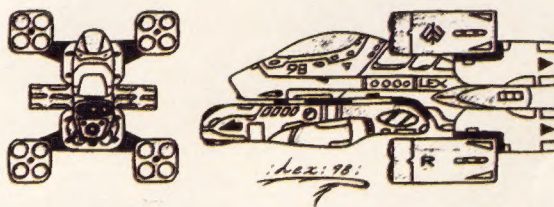
Дима&Денис

Вы, конечно, знаете игру F1 Grand Prix 2, выпущенную Microprose несколько лет назад. Когда играешь на более высоком уровне сложности, соперники гоняют под 320 км/час. Я же больше 299 км/час развить не могу. Я уже пробовал копаться в настройках машины, но у меня решительно ничего не получается! Помогите, пожалуйста!!!! Заранее благодарю. С уважением,

Игорь

Крик души

... С самого детства привлекало оружие (самолеты, танки, корабли и т.п.), причем больше всего то, которое появится в далеком будущем, когда человек начнет обживать ну очень дальний космос. В школе начал читать научную фантастику, да рисовать различные образцы военной техники будущего, которые рождало мое воображение. Смотрел научно-фантастические фильмы, многие по 4-6 раз. Время шло, но что это за "болезнь" (вызывающая желание выдумывать и рисовать фантастическую технику) я не знал, пока в одном из журналов "Техника Молодежи" не прочел статью о футуродизайне...



Очень прошу напечатать в журнале крик моей души и, если возможно, то и какой-нибудь из эскизов, приложенных к письму.

Крик души: все, кто безнадежно болен футуродизайном, не может без этого жить, но испытывает одиночество в творчестве — давайте пообщаемся, пообмениваемся идеями и эскизами. Пишите, не стесняйтесь.

**720028, Кыргызстан,
г. Бишкек, 7 м/р, д.33, кв. 64,
Арцур Алексей.**

Разбирался с письмами Игорь Бойко

Навигатор Игрового Мира

Главный редактор

Игорь Бойко

Зам. главного редактора

Игорь Власов

Редакторы

Данила Матвеев

(demien12@hotmail.com)

Дмитрий Герцев aka Spellbound

Николай Барышников

Дмитрий Ароненко

Дизайн и верстка

Александр Метельков

Виктор Попов

Рисунки в журнале

Даниил Кузьмичев

Коммерческие директора

Сергей Журавский

Али Даутов

Учредитель ООО "Библион"

Москва, 123182, а/я 2

Тел. (095) 190-9768

E-mail: navigat@aha.ru

<http://www.gamenavigator.com>

Телефоны для деловых предложений и

рекламы: 190-9768, 475-4917

Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в работе над номером.

Антивирусное обеспечение — АО "ДиалогНаука".

Чтение нечитательной E-mail —

АО "Агама", программа Mail Reader.

Доступ в Интернет — компании

Zenon N.S.P (www.aha.ru) и

Internet Service Provider ILM

(www.ilm.net).

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

При перепечатке любых материалов настоящего издания ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.

Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано в типографии VILSPA, Вильнюс

Тираж 30 000 экз.

Цена договорная

(с) ООО "Библион", 1998

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

Москва

- Фирма "Логос-М" т. 974-2131
- Фирма "Ода" 974-2132, www.oda.ru
- Фирма "Глобус" т. 240-7405
- Фирма "Возрождение" т. 915-5764
- Фирма "Метропресс" т. 270-0703
- Фирма "Метрополитеновец" т. 277-8352
- ООО "Артис", т.158-9754
- Киоски фирмы "Центр-Пресса"
- Фирма "БУКА" Каширское шоссе д.1 к.2
- Магазин "Электротех-мультимедиа" ул. Маросейка д.6/8
- Магазин "Библио-Глобус" ул. Мясницкая д.6, www.biblio-globus.ru, www.book-mekka.ru
- Магазин "Дом технической книги" Ленинский пр-т. д.40
- Магазин "Московский Дом книги" ул. Новый Арбат д.8
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", ВВЦ павильон "Вычислительная техника"
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", отдел программного обеспечения, ул. Новый Арбат, д.8 "Московский Дом книги", 2 этаж
- Магазин "СОЮЗ" ул. Старый Арбат д.6/2 (м. "Арбатская")
- Магазин "СОЮЗ" ул. Дмитровское шоссе д.43 (м. "Петровско-Разумовская")
- Магазин "СОЮЗ" Ленинградский пр-т, д.33А (м. "Динамо")
- Магазин "СОЮЗ" пр-т. Вернадского д.86 стр. 2 (м. "Юго-Западная")
- Магазин "СОЮЗ" Мичуринский пр-т д.44А (м. "Проспект Вернадского")

Санкт-Петербург

- Фирма "Метропресс" т. (812) 316-5849

Алма-Ата

- МЧП "ПИК" ул. Гоголя 39, оф. 311 т. (3272) 63-3884

Владивосток

- Фирма "V&V", Ул. Суханова 3, каб 8 т./ф. (4232) 26-7992

Ижевск

- Ольга Ключинских т. (3412) 30-6174

Иркутск

- ООО Агентство "Сегодня-Пресс-Байкал" ул. Октябрьской революции д.11Б т. (3952) 28-1952

Кемерово

- ТОО "Надежда" т. (3842) 51-37-11
- ООО "Орт-Трейд", ул. Мичурина 43, оф.38, т. (3842) 213411, 213256

Краснодар

- ООО "СОФТ" ул. Старокубанская, 118, офис 212 т./факс (8612) 31-7147

Красноярск

- ТОО "ЛАСКА LTD" т. (3912) 27-2324

Мурманск

- ООО Агентство "КП Арктика" 183038 ул. Коммуны, 18 т. (8152) 57-3504

Нижний Тагил

- Компьютерный салон т. (3435) 22-0260

Новосибирск

- Фирма "СТАРКОМ" т. (3832) 77-0193

Хабаровск

- ООО "Дальпромторг" т. (4212) 39-2555

Челябинск

- ООО ПКФ "КЛИО" пр. Ленина, 64 т. (3512) 65-2029
- ООО "Азбука", пр-т Ленина, д.45 (3512) 66-6221

Белоруссия, Минск

- ЗАО "Бел. КП-Пресс" 220053 ул. Чапаева, д.5 ком. 408 т. (0172) 36-3305

фирма ASIA, Ltd.

ПРЕДСТАВЛЯЕТ:



симулятор боевого самолета

СУ-27 ФЛАНКЕР

версия 1.5

- точная аэродинамическая модель
- детальное воспроизведение органов управления и прицельно-навигационного оборудования
- улучшенная графика
- режим АВАКС
- усовершенствованный редактор миссий
- встроенная энциклопедия боевой техники и вооружения



авиационная фото коллекция

ГОРДОСТЬ РОССИИ

Более 500 фотоизображений российских (советских) самолетов и вертолетов.

- крупные планы
- фотосъемки в полете
- интервью и оборудование
- испытания
- вооружение
- серийные и экспериментальные модели



мультимедиа энциклопедия

САМОЛЕТЫ СТРАНЫ СОВЕТОВ

том 1, 1880-1954 г.г.

Наиболее полная и достоверная история российской (советской) авиации.

- технические характеристики и описание оборудования более 500 самолетов
- свыше 1000 статей и 2000 фотографий
- биографии знаменитых летчиков и конструкторов



Распространение в России: ASIA, Ltd
(095) 925-1304, www.aha.ru~asia,
E-mail: asia@aha.ru

ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ СЕРВИС

INTERNET

Mr.Postman

<http://www.aha.ru>

Лицензии Мин.связи РФ № 6900, 6902

Разные схемы работы:

- повременная (\$1.8/час);
- \$5 в месяц - электронная почта, NEWS и WWW-страница;
- \$20 в месяц - неограниченный ночной доступ;
- \$60 в месяц - неограниченный Ночной доступ + 40 часов.

- низкие цены при высоком качестве
- качественные телефонные линии
- модемы стандарта V.34+ (33600)
- поддержка стандарта x2 (56к)
- электронный почтовый ящик
- персональная WWW-страница
- предоставление дискового пространства
- доступ к системе News-конференций
- UNIX-Shell (telnet-доступ)
- виртуальный WWW-сервер за \$30/мес

aha!

www.gentom.com

Jonathan, Wife

Husband, Wife
By Gerard A. Achstatter
Investor's Business Daily
Jonathan and Christine
man have a marriage
mission.



Zenon N.S.P.

Тел.: (095) 250-4629